アニメガイド Animegaido

01

MAGAZYN KOMUNIKACJI OBRAZKOWEJ

INDEX 33961X
ISSN 1428-7447
SIERPIEŃ 8/97
CENA 1.90

sailor moon

nowości

1.90 CENA

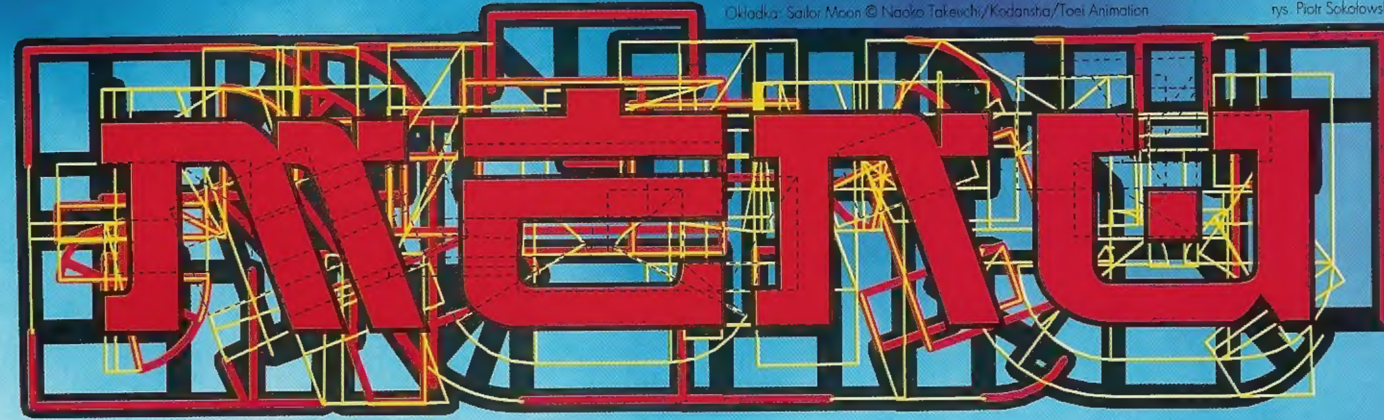
cyberpunk

ghost in the shell

ninja scroll



Okładka: Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation rys. Piotr Sokołowski



Witajcie, drodzy przyjaciele!

Pozwalam sobie na taką poufałość, ponieważ znamy się, jakby na to nie patrzeć, już blisko dwa lata. Tak, tak – piszemy systematycznie o mandze i anime na łamach SECRET SERVICE od 29. numeru, a nawet wydaliśmy dwie książki częściowo poświęcone tej tematyce. Co by nie mówić, bez waszej miłości i pozytywnych wibracji nie udałoby się nam to, co niemal niemożliwe.

Dlaczego ANIMEGAIDO? To proste: „Anime” pochodzi od nazwy japońskiej animacji, a „Gaido” to po japońsku przewodnik. W ten sposób powstał tytuł: „Przewodnik po japońskiej animacji”.

Dlaczego „Magazyn Komunikacji Obrazkowej” – to też proste. Żyjemy w czasach, w których właśnie ten rodzaj przekazu informacji stał się dominujący. Telewizja, video, gry komputerowe, komiksy, a nawet znaki drogowe i reklamy przemawiają do nas w ten właśnie sposób – poprzez obraz. Czasem jeden znak potrafi przekazać więcej niż tysiąc słów. Najłatwiej się o tym przekonać oglądając anime w oryginale, gdy nie rozumiemy ani słowa, ale rozumieny treść przekazu artysty. Sztuka wizualna podobnie jak malarstwo nie zna granic. No, może z wyjątkiem granic naszej wyobraźni.

Dlaczego tak szeroka tematyka, od Sailorek po Cyberpunk? Anime i manga jako kierunki w sztuce są niezmiernie bogate i wielowątkowe. Skoncentrowanie się zaledwie na pewnych gatunkach byłoby krzywdzące dla wielbicieli innych. Stąd też pomysł, by pisać i pokazywać wszystko, co z anime i mangą związane: coś dla młodszych i coś dla dorosłych, coś dla dziewczyn i coś dla chłopaków, od miłości do nienawiści.

To, co trzymacie właśnie w ręku, to zaledwie „początek długiej drogi". Zamierzamy rozwijać się z numeru na numer w rytm waszych oczekiwań.

Na koniec pozwolę sobie zacytować nasze nieustające credo: "następny numer będzie jeszcze lepszy".

Henshucho Nowaku Warudemaru

Wydawca: ProScript sp. z o.o.
Redaktor Naczelny: Waldemar Nowak
Kontrola Jakości: Mr. Root
Zespół Redakcyjny: Marcin Kamil Górecki, Agnieszka Lech, Paweł Jankowski, Aleksandra Kaca, Robert Korzeniewski, Krzysztof Papliński, Eriko Yoda
DTP & Design: Studio ProScript, Jacek Piekarek
© 1997 Pegaz Ass
Ilustracje: Piotr Sokołowski
Druk: PPW UNIPROM SA Warszawa, ul. Mińska 69
Adres Redakcji: ANIMEGAIDO 00-800 Warszawa 66 P.O. Box 21 tel./fax (0 22) 624-91-47 pn-pt 9.00-16.00
e-mail: gaido@ssonline.com.pl

Eriko w Warszawie



© by Eriko Yoda

txt: Eriko & Mr. Root

Polsat odwołał premierę Dragon Ball

Premierę serii DRAGONBALL (pol. SMOCZE KULE) telewizja Polsat przekładała kilkukrotnie zasłaniając się tzw. „kłopotami technicznymi". Dziś już wiadomo, że film nie zostanie wyemitowany, podobno z powodu jego „brutalności". Jedna z najpopularniejszych serii świata nie wytrzymała konkurencji z amerykańską tandetą.



Sailor Moon manga w Polsce!

Pan Shin Yasuda, szef firmy J.P. Fantastica, poinformował nas, że zostały podpisane umowy z koncernem Kodansha na wydanie po polsku oryginalnej mangi SAILOR MOON pani Naoko Takeuchi. Wydawca gwarantuje dobre i wierne tłumaczenie. Oryginalne pozostaną jedynie niektóre, właściwie nieprzetłumaczalne nazwy zaklęć. Usagi nadal pozostanie Bane, gdyż takie jest życzenie autorki, która nie chce wprowadzać niepotrzebnego zamieszania.



rys. Eriko

Nowe Ghosty...

Autorzy GHOST IN THE SHELL, zachęceni niesamowitym sukcesem filmu (szczególnie poza granicami Japonii), postanowili wyprodukować następną część, tym razem na wideo, która powinna być dostępna w międzynarodowej dystrybucji już niedługo. A propos GHOST IN THE SHELL, kolejnym produktem powstałym na podstawie mangi Masamune Shirow jest gra na Sony PlayStation – GOLDEN BOY. Na uwagę zasługuje może nie tyle sama gra, co prześliczne intro, za które odpowiedzialny jest reżyser OAV.

Nowy Ani-Mayhem

Amerykański oddział firmy Pioneer zapowiedział wprowadzenie na rynek rozszerzeń (jak na razie tylko w USA) do produkowanej przez siebie gry karcianej ANI-MAYHEM. Na nowych kartach pojawią się postacie i sytuacje z takich filmów, jak PROJECT A-KO, DOMINION TANK POLICE, ARMITAGE III czy PHANTOM QUEST CORPORATION. Nowy zestaw będzie zawierał 220 nowych kart, w tym: 80 powszechnych, 80 rzadkich i 60 wyjątkowych. Obecny zestaw zawiera 305 kart i jest dostępny również w Polsce.

Cutey Honey Flash zastąpi Sailor Moon

Seria SAILOR MOON zakończyła się definitywnie! Ostatni telewizyjny odcinek wyemitowano w Japonii w lutym, zaś finałowe zakończenie mangi pojawiło się w magazynie NAKAYOSHI w marcu. SAILOR STARS była już piątą podserią i zakończyła całą sagę na odcinku 200 (pamiętajmy też, że istnieje kilka filmów kinowych i musicali). W telewizji SAILOR MOON zostanie zastąpiony nową serią pt. CUTEY HONEY FLASH, na podstawie OAV stworzonego przez Go Nagaiego. Seria TV ma nowy design postaci. Scenariusz napisał Ryota Yamaguchi (ten od RANMA 1/2).

Nowości w Japonii

Nowe seriale anime, które ostatnio pojawiły się w japońskiej telewizji, to m. in.:

SHIN TENCHI MUYO
NEW TENCHI MUYO
prod. Pioneer LDC

Tenchi przeprowadza się do Tokio, gdzie podejmuje naukę w tamtejszej szkole i wpada w oko koleżance z klasy o imieniu Sakuya.

SHOJO KAKUMEI UTENA – SHOJO REVOLUTION UTENA
prod. J.C. Staff
reż. Ikuhara Kunihiko
(reżyser serii SAILOR MOON)

Główna bohaterka – Utena – jest charakterystyczna – bo ubiera się w chłopięce mundurki.
Już dziś przewiduje się, że ten serial stanie się równie popularny jak Sailor Moon. Pożyjemy zobaczymy.

HYPER POLICE
prod. Kadokawa-shoten

Jest to futurystyczna wizja policji. Główna bohaterka – Natsuki – (człowiek-kot), oczywiście policjantka, walczy z zastraszającą ilością przestępców.

SLAYERS TRY
prod. Kadokawa-shoten

Po serii SLAYERS oraz jej kontynuacji (SLAYERS NEXT) przyszła kolej na kolejną część zatytułowaną SLAYERS TRY.
Ma być ona dłuższa od SLAYERS NEXT i zawierać o wiele więcej śmiesznych sytuacji.

Filmy, nad którymi aktualnie trwają prace, to m. in.:

(tytuł roboczy) **OUTLAW STAR**
prod. Morning Star/ Sunrise
wyd. Shueisha

Film s-f. Miejsce akcji – kosmos. Bohaterem jest Jean Starwin, którego przygody rozpoczynają się w momencie, kiedy poznaje pewną dziewczynę...

(tytuł roboczy) **OWBOY BEBOP**
prod. Sunrise

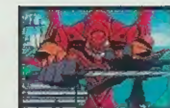
Jeszcze jeden film s-f produkowany przez Sunrise. Opowiada o kosmicznych łowcach nagród. Główny bohater – Spike – podróżuje na statku „Bebop" razem z innymi łowcami nagród, których przeszłość nie jest nieskazitelna...

Macross w radio...



Ciesząca się od lat niesłabnącą popularnością seria MACROSS przeżywa kolejne odrodzenie, tym razem dzięki słuchowiskom radiowym, emitowanym w japońskich sieciach radiowych. Głosy podkładają najpopularniejsi ostatnio aktorzy (seyuu), jest wśród nich znana z ostatniego megahitu EVANGELION pani Megumi Ogata. Jako ciekawostkę mogę podać, że postacie reprezentujące głównych bohaterów pojawiających się w reklamach serii zostały zaprojektowane przez oryginalnego chara designera pierwszej serii – Haruhiko Mikimoto, zajętego ostatnio pracą przy grze na konsolę PlayStation, pt. QUO VADIS.

Evangelion w kinach



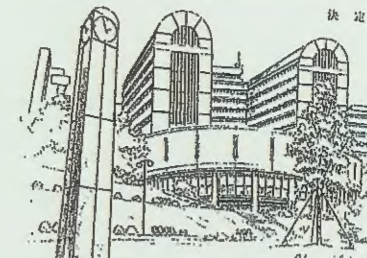
Seria telewizyjna roku 1996 SHINSEIKI EVANGELION (NEO GENESIS EVANGELION) doczekała się swoich kontynuacji na dużym ekranie. W marcu w japońskich kinach pojawiły się nowe filmy, pt. DEATH i REBIRTH, zaś latem ma się ukazać trzecia część – REBIRTH 2.

Nowy Tenchi Muyo! TV

Od kwietnia w japońskiej ogólnej sieci telewizyjnej ruszyła nowa seria TENCHI MUYO. Pojawili się nowi bohaterowie, a starzy będą wyglądają nieco inaczej. Autorzy serii przygotowali scenariusz pełen zwariowanych i komediowych przygód. Zainteresowanym zdradzę, że w nowej serii Tenchi przenosi się do Tokio, aby za namową dziadka uczyć się w jednej z tamtejszych świątyń shinto. Cała reszta gangu (Ryoko, Aeka, Sasami, Washu itd.) przygotowuje tunel przestrzenny, który połączy nowy dom Tenchiego z domem dziadka na wsi. Dzięki temu dziewczyny zawsze będą mogły być przy Tenchim.

TVシリーズ
「新・天地無用！」
'97年4月より全国テレビ東京系にてオンエアー決定！

'95年10月～'96年3月まで放送された天地無用シリーズが、ついに再開！
その名も「新・天地無用！」。新たなラブコメアクションが始まります！





Dzięki ogromnej uprzejmości wydawcy serii otrzymaliśmy do publikacji oryginalne projekty postaci i miejsc, gdzie toczyć się będzie akcja nowej serii telewizyjnej.

txt: Kodachi

Ghost in the Shell

Masamune Shirow: Duch w Pancerzu

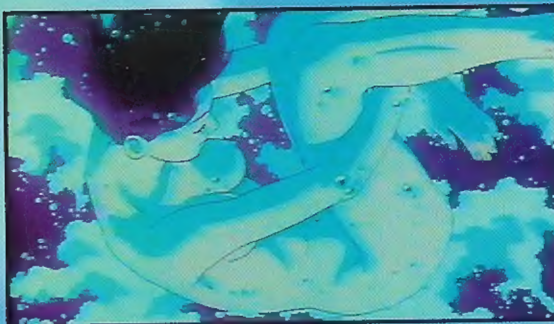


Komuś to tyle razy co Mokoto patrzył śmierci w oczy „zwykły" skok z dachu drapacza chmur nie wywołuje już żadnych emocji



W świadomości przeciętnego mieszkańca naszego kontynentu zainteresowanie filmem animowanym to coś poniżej godności. Nawet w tolerancyjnym środowisku fanów SF nie było łatwo. „Ah, jakaś animacja, szkoda że nie przyszedłem z młodszym bratem". Mimo to prawdziwe dzieła potrafiły się przebić. Na konwentach SF zaistniał AKIRA. Początkowo jako ciekawostka, pomału przeradzając się w legendę. Poruszający klimat AKIRY i wyjątkowa animacja filmu zdołały przekonać do siebie i wywalczyć temu filmowi trwałe miejsce w panteonie fantastycznym.





GHOST IN THE SHELL, najnowsza superprodukcja japońska (wprawdzie z 1995 roku, ale z tej miary przedsięwzięciem nie mieliśmy od tego czasu do czynienia) jest obok AKIRY sztandarowym przykładem na to, że animacja nie jest wcale gatunkiem „gorszym", niepoważnym, przeznaczonym wyłącznie dla dzieci. Oba filmy są niezwykle ambitnymi dziełami. Zarówno pod względem zawartego w nich ładunku intelektualnego, jak i technicznej perfekcji, wyznaczają filmom rysunkowym zupełnie nowe możliwości. Co więcej, lokują się wśród najwybitniejszych osiągnięć, nie tylko filmu animowanego, lecz także kina fantastycznego w ogóle.

GHOST IN THE SHELL to film science fiction, w pełni należący do nurtu cyberpunk. Komputery, roboty, scyborgizowani ludzie, przestrzeń wirtualna to typowe dla tego gatunku elementy. GHOST nie odchodzi daleko od schematu, lecz prezentuje bardzo prawdopodobną przyszłość. Przyszłość będącą prostą konsekwencją technicznego rozwoju – komputeryzacji, robotyzacji. W świecie GITS ludzie już dawno opanowali technologię spajania żywego organizmu i elektroniki. Ludzkie ciało może być z łatwością uzupełnione o mechaniczne części z powodzeniem udające prawdziwe. Komputery stały się też protezami ludzkiego mózgu, który dzięki nim ma bezpośredni dostęp do elektronicznej sieci obejmującej całą planetę.

Dzięki technice, świat nie stał się jednak piękną utopią. Zagraża mu wiele niebezpieczeństw – terroryzm, bezlitosna walka wywiadów, machinacje polityków. Ludzka pomysłowość tworzy nową groźbę. Pod egidą japońskiego Ministerstwa Spraw Zagranicznych, powstaje projekt 251 – próba stworzenia idealnego agenta wywiadu – programu mogącego swobodnie penetrować elektroniczną sieć obecną w każdym zakątku globu. Program wpuszczony do sieci wyrywa się spod kontroli twórców. Posiada przy tym zatrważającą umiejętność hackowania podłączonych do sieci ludzkich mózgów, potrafi zmieniać, dodawać i kasować ich wspomnienia, tworząc z nich w ten sposób posłuszne marionetki.

GHOST IN THE SHELL pokazuje tylko fragment operacji dotyczącej obdarzonego samoświadomością programu (zwanego Puppet Master). Widzimy więc jedynie działania jednej z sekcji (Section 9) tajnej japońskiej policji, której członkowie przeszli daleko idącą cyborgizację. Główną bohaterką jest „Major" Motoko Kusanagi, zmodyfikowana tak dalece, że z całego organizmu pozostał jedynie szczątek mózgu ukryty pod tytanowymi pokrywami jej mechanicznego ciała. Gdy sekcja 9 zostaje przydzielona do sprawy Puppet Mastera, rozpoczyna się wyścig z czasem. Motoko i jej współpracownicy próbują rozwikłać zagadkę projektu 251, MSZ – zatuszować sprawę za wszelką cenę, a Puppet Master – poszukuje dla siebie ciała i możliwości rozmnożenia. W tle akcji możemy obserwować duchowe rozterki Motoko – kryzys własnej tożsamości, niepewność tego, czy jest jeszcze człowiekiem, czy też jej wspomnienia są jedynie spreparowanym fałszem.



▲ W czasach wszechobecnego Internetu nawet śmieciarz z dyskietką może być zagrożeniem dla państwa





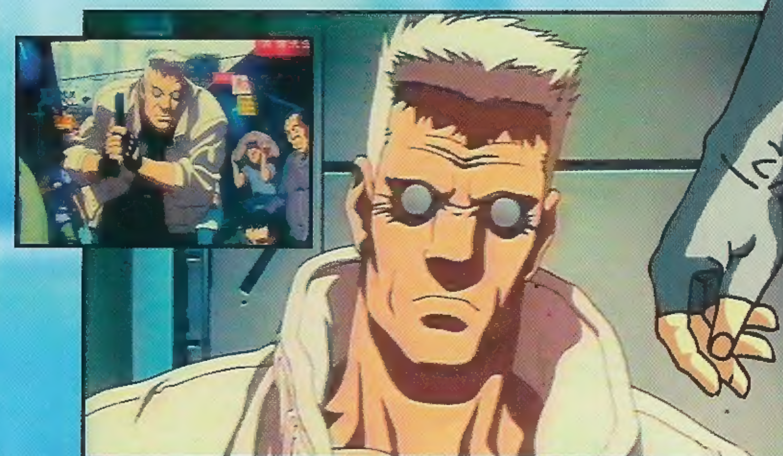
Masamune Shirow, autor GHOST IN THE SHELL to jeden ze słynniejszych i chyba najbardziej tajemniczych autorów mangi. Shirow to jedynie pseudonim, za którym rysownik ukrywa swoje prawdziwe nazwisko. Urodził się w 1961 roku w portowym mieście Kobe. Od dzieciństwa interesował się malarstwem (z krótką przerwą na judo), chociaż aż do późniejszych lat college'u nie przejawiał żadnego zainteresowania mangą. Jak sam przyznaje, z tego powodu jego prace zawierają bardzo mało typowych dla komiksowej mangi stereotypów, choć przez niektórych nazywane są z tego powodu niedojrzałymi. Po dwóch latach prób Shirow ukończył swoją pierwszą mangę BLACK MAGIC M–66 (1983 Atlas Magazine). Prawdziwie „profesjonalnym" debiutem było jednak wydanie





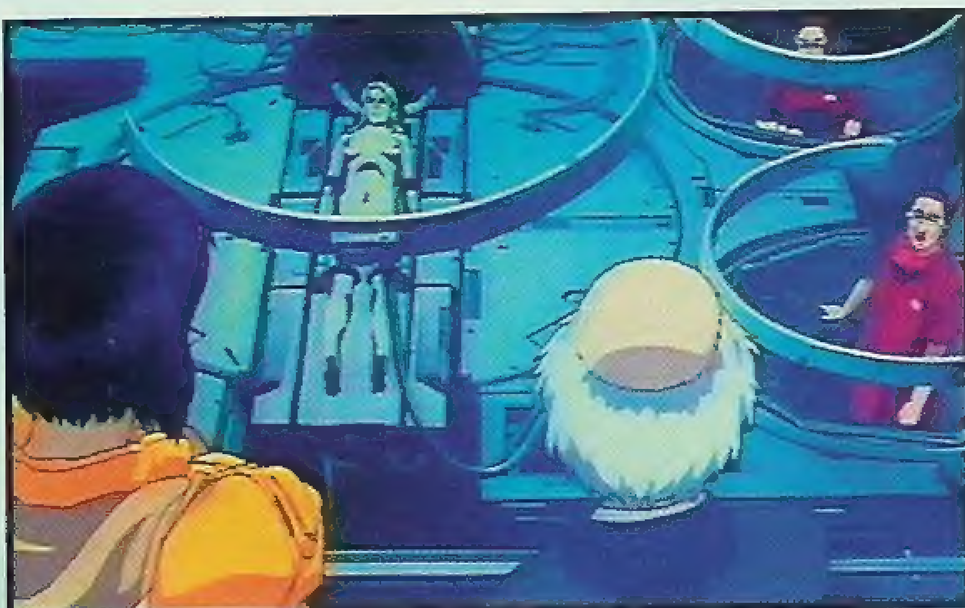
Mokoto i Szef sekcji dziewiątej, a między nimi ofiara piractwa komputerowego podczas restartu mózgu







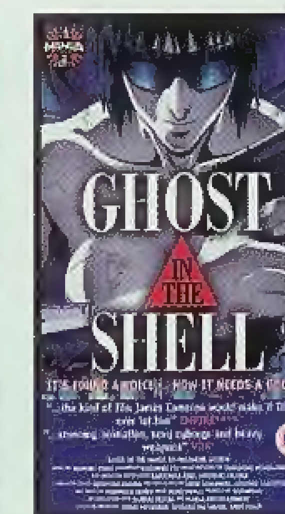
rys. Piotr Sokołowski







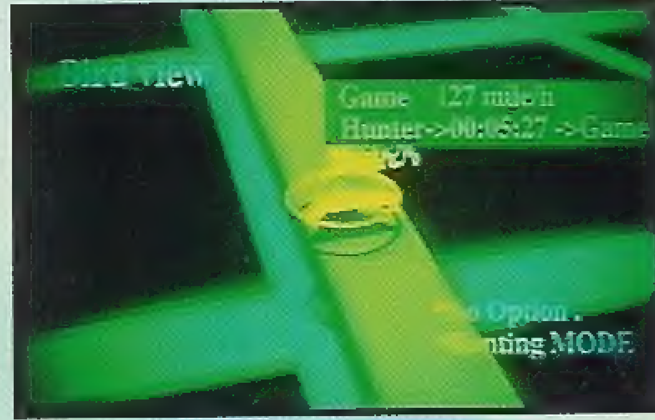


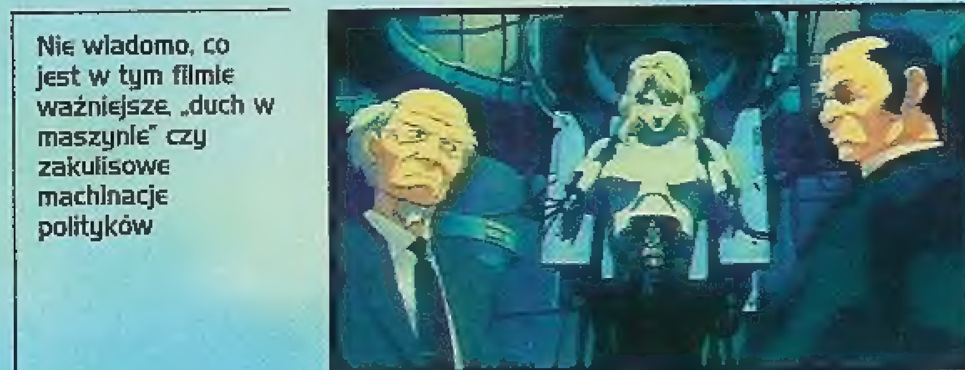




Jak widać, duchy potrafią być bardzo atrakcyjne







Nie wiadomo, co jest w tym filmie ważniejsze „duch w maszynie" czy zakulisowe machinacje polityków



APPLESEED BOOK ONE: THE PROMETEAN CHALLENGE (1985 Seishinsha) i jeszcze w tym samym roku APPLESEED BOOK 2. Wkrótce, światło dzienne ujrzały jego kolejne prace: DOMINION, APPLESEED 3 i 4 oraz APPLESEED DATABOOK, a później GHOST IN THE SHELL, ORION, NEUROHARD i INTRON DEPOT.

GHOST IN THE SHELL miał swój debiut na przełomie 1989/90 w magazynie młodzieżowym „Pirate Edition". Po pewnym czasie komiks stał się także punktem wyjścia dla produkcji wysokobudżetowego filmu animowanego. Zadania tego podjęły się trzy kompanie, których nazwy mówią wiele każdemu miłośnikowi anime: Kodansha (m.in. producent AKIRY), Bandai Visual i Manga Entertainment. Dzięki ich współpracy budżet filmu osiągnął niespotykany dotychczas dla filmu animowanego pułap czterystu milionów jenów, czyli prawie 5 mln dolarów! Co więcej, zaangażowano olbrzymi sztab animatorów oraz grafików komputerowych. Reżyserię zlecono Mamoru Oshii – znanemu z takich produkcji jak URUSEI YATSURA czy PATLABOR 2. Filmowy GHOST miał po prostu powalić...
Dla Masamune Shirow nie był to filmowy debiut. Już wcześniej trzy jego dzieła zostały zaadaptowane dla potrzeb srebrnego ekranu. BLACK MAGIC M–66 pojawił się na kasetach wideo w 1987, a rok później APPLESEED. W tym samym czasie (1988–89) ukazał się DOMINION TANK POLICE, sześcioczęściowa komediowa seria OAV, która stała się na tyle popularna, iż pięć lat później (1993–94) dokręcono kolejnych sześć odcinków pod tytułem NEW DOMINION. Sam autor nie jest do końca zadowolony ze swych dzieł ekranowych. W BLACK MAGIC jedynie postacie bohaterów nawiązywały do oryginalnej mangi. Animowany APPLESEED nie zdołał pomieścić w sobie skomplikowanej historii pełnej politycznych machinacji. Podobnie było w przypadku DOMINION, gdzie oryginalny projekt pozbawiono poważniejszych wątków pozostawiając jedynie czystą komedię. Także GHOST IN THE SHELL nie jest wiernym przełożeniem mangi – film pozbawiony specyficznego humoru obecnego na kartach komiksu stał się dziełem poważnym, pełnym filozoficznego przesłania.



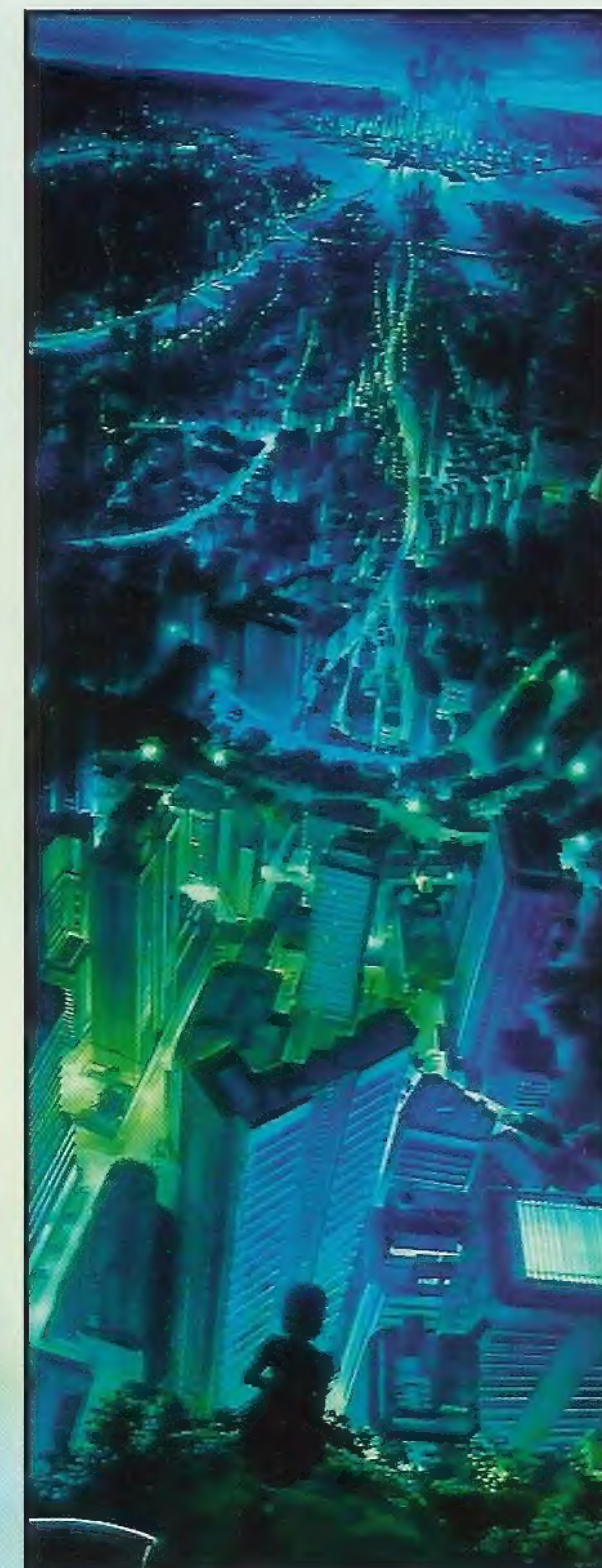






Scenariusz:
Kazunori Ito
Reżyseria:
Mamoru Oshii
Chara designer:
Hiroyuki Okiura
Muzyka:
Kenji Kawai
Produkcja:
Kodansha/Bandai Visual/Manga Ent.
Czas trwania:
79 minut
Wydawca:
1995 Manga Ent.

- .... **Cyberpunk**
- .... **Kryminał**
- ...... **Zawiera sceny brutalne**



Cyborgów życie nie pieści, ale żeby je zabić, trzeba się mocno napracować...



Ten film to nie tylko akcja i filozoficzne przemyślenia, to także zapierające dech w piersiach sceny z życia miasta

Hiroyuki Kitazume

txt: Mr.Root

Twórcą MOLDIVERA (SS'38) jest Hiroyuki Kitazume, pełniący również funkcję chara designera i reżysera. Od najmłodszych lat Kitazume był zafascynowany telewizyjnymi serialami animowanymi typu YAMATO, GATCHAMAN i MOBILE SUIT GUNDAM. Jak sam mówi, GUNDAM (43–odcinkowa seria o wielkich robotach z 1979 roku stworzona przez ojca Gundamów, Yoshisuki Tomino) wywarł na nim największe wrażenie. Zafascynowała go realistyczność animacji (jak na tamte czasy) i złożoność postaci stworzonych przez Yoshikazu Yasushiko. Mały Kitazume uwielbiał spędzać czas oglądając anime w telewizji, ale również rysować, co w końcu przerodziło się w miłość do rysunku i kiedy pod koniec szkoły średniej jak każdy młody Japończyk musiał podjąć decyzję, kim chce zostać, Kitazume oświadczył swoim rodzicom, że animatorem. Na początku rodzice sprzeciwiali się, ale poźniej zmienili zdanie i wysłali go do szkoły, opłacając pierwsze dwa lata nauki w Tokyo Design Institute na wydziale animacji. Już jako student Kitazume znalazł pracę w Studio Bebow i otrzymał szansę pracy z legendarnym Tomino przy produkcji jego kolejnego filmu pt. IDEON. Dla Kitazumy było to spełnienie marzeń. Jego talent rozwijał się z produkcji na produkcję. Zaczynał jako rysownik celuloidów pomiędzy klatkami kluczowymi, aby zostać jednym z podstawowych animatorów w serii AURA BATTLER DUNBINE. Następnie przy produkcji GUNDAM DOUBLE ZETA po raz pierwszy wystąpił jako chara designer. W tym samym czasie Kitazume pracował również nad jedną z części znanej animowanej antologii ROBOT CARNIVAL, razem ze swoim kolegą Hidetoshi Omori. Kitazume pracował nie tylko dla studia Bebow, ale również dla innych znanych studiów animacyjnych, jak Sunrise i A.I.C w roli chara designera. Wsławił się takimi tytułami, jak ICZER–ONE i MEGAZONE 23 część 3 oraz kilku mniej znanymi OAV. W MOLDIVER po raz pierwszy mógł samodzielnie stworzyć postacie i całą historię, którą mógł później wyreżyserować. Reżyseria była zresztą jego pragnieniem od momentu, gdy zobaczył CASTLE OF CAGLIOSTRO (pełnometrażowy film o Lupinie Trzecim w reżyserii Hayao Miyazakiego). Hiroyuki Kitazume od zawsze chciał zarówno pisać scenariusze, jak i reżyserować, co w MOLDIVERZE udało mu się znakomicie.



Moldiver

Oczami Mirai

txt: Aruka

Nazywam się Mirai Ozora i postanowiłam pokazać wam kilka zdjęć z mojego albumu...

To jest nasz dom. Europejczyków nieco dziwi, bo wisi w powietrzu i ma dziurę w niebie na wspornik... ▶

To ja (z prawej) i moja koleżanka. Jesteśmy na wyborach Miss Piękności... ▶

A to jest mój starszy brat Hiroshi, podobno jest geniuszem ale jak śpi to się ślini, coś okropnego... ja sie nie ślinię!!! ▼



◀ Faktem jest, że jak mnie zobaczył na wyborach to z wrażenia się zapluł - było mi wstyd za niego!

Jestem bardzo sympatyczna, więc niech mi ktoś powie dlaczego grafik z Animegaido dał takie okropne zdjęcie? ▼



Od kiedy sięgam pamięcią, zawsze miałam pewną słabość do bohaterów. No wiecie, do aktorów, piosenkarzy, czy geniuszy. Mieszkam wprawdzie w domu z jednym geniuszem, który wynalazł sposób przekształcania się w Moldivera, czyli Superbohatera posiadającego niesamowite zdolności, ale Hiroshi jest moim starszym bratem. Muszę przyznać, że było mi z tą miłością do telewizyjnych idoli wspaniale. Właściwie taki ukochany nie sprawiał większych kłopotów, był taki odległy i nieosiągalny. Siedziałam więc w domu przed ekranem telewizora i podziwiałam swoich ulubieńców, a od czasu do czasu startowałam także w konkursach piękności, w których szło mi wcale nieźle. Szybko jednak przekonałam się, że życie uczuciowe może nie być takie wspaniałe. Ulubieńcy ze szklanego ekranu są bardzo fajni, ale w końcu spotykałam kogoś, na kim naprawdę zaczęło mi zależeć. I wbrew oczekiwaniom sprawia mi to więcej kłopotów niż radości. Wiem o czym mówię. Moje kłopoty sercowe zaczęły się dawno temu, gdy Hiroshi po raz pierwszy przyprowadził do domu swojego kolegę ze studiów, Kaoru Masaki. Z początku czułam do niego sympatię. Nic nie zwiastowało tego, że zaczęłam czuć do Masaki coś więcej, niż tylko sympatię. Muszę przyznać, że było to dla mnie dużym zaskoczeniem, bo tak nagle zdałam sobie sprawę z tego, że uczucie to było gdzieś głęboko we mnie od tak długiego czasu. Poczułam wówczas, że już wcześniej kochałam Kaoru całym sercem. Co więcej, miałam wrażenie, jakbym kochała go od zawsze i wiedziałam, że bez niego moje życie nie będzie już takie, jak dawniej. Bum, trach, wpadłam po uszy. Może nie powinnam była tego robić, bo moje uczucie szybko stało się obiektem żartów braci. Mówili, że jestem jeszcze za młoda, że to nie może być nic poważnego, a i ta miłość minie tak szybko, jak minęły wszystkie poprzednie. Nie rozumieli, że to było prawdziwe uczucie, takie na całe życie, które tak bardzo różniło się od moich poprzednich zauroczeń. I nawet nie chodziło o to, że Kaoru jest najprzystojniejszym mężczyzną jakiego kiedykolwiek widziałam, ale przede wszystkim o jego mądrość i to, że bez końca potrafił ze mną rozmawiać i tak wspaniale rozumiał moje problemy.

Naszą wspólną przyszłość widzę raczej w ciemnych barwach. W kolorze czerni tak mocnej, jak czerń dziur kosmicznych. Kaoru już niedługo wybiera się w podróż poza układ słoneczny. Kiedyś powiedział mi, że jest to jego największe marzenie i że zrobi wszystko, żeby je spełnić. Mam nadzieję, że mu się uda, chociaż oznacza to, że już mogę go nigdy nie zobaczyć. Zrobię jednak wszystko, żeby był szczęśliwy. Kiedyś być może powiem mu, że moim największym marzeniem jest być z nim. Do tej pory nie znalazłam na to odpowiedniej chwili. Tak często miałam okazję, ale zawsze coś nam przeszkodziło, coś sprawiło, że nie zdobyłam się na odwagę. Czasami leżąc w łóżku przed zaśnięciem wyobrażam sobie ten moment, w którym powiem mu, że go kocham. Wyobrażałam sobie to już setki razy, ale niestety cały czas brak mi odwagi. To właściwie śmieszne, bo zawsze uważano mnie za dziewczynę bardzo śmiałą. Tak to już widocznie musi być.

Tu wyszłam trochę głupio, ale musicie mi wybaczyć, pierwszy raz w życiu zobaczyłam nagiego mężczyznę!!! ◀





rys. Piotr Sokołowski

Muszę wam powiedzieć o jeszcze jednym poważnym problemie. Sądzę, że pan Masaki nie czuje do mnie nic poza sympatią. Właściwie trudno mu się dziwić, jestem po prostu dla niego młodszą siostrą kolegi ze studiów. Widzieliśmy się ostatni raz dosyć dawno i zaczynam myśleć, że może już o mnie zapomniał. Być może nie ma o mnie najlepszego zdania. Na jego widok zaczynam bowiem dziwnie się czerwienić i nie zawsze mówię to, co naprawdę chciałabym powiedzieć. Wydaje mi się też, że nie jestem o niego zazdrosna, no może tylko troszeczkę. Najbardziej zdenerwowałam się wtedy, gdy zobaczyłam Masaki z moją koleżanką na koncercie na Florydzie, kiedy ja nudziłam się w Japonii. Wiedziałam, że musieli spotkać się przypadkowo, ale cóż, musiałam zareagować. Okazało się, że słusznie użyłam Moldivera, żeby dostać się do USA. Przy okazji ocaliłam nie tylko Kaoru z rąk mojej zaborczej koleżanki, ale także piękną piosenkarkę z łap porywaczy. Och, gdyby mój ukochany wiedział, że tak naprawdę to ja jestem Moldiverem, może popatrzyłby na mnie inaczej. Czy pokochałby mnie, gdyby wiedział, że od czasu do czasu zamieniam się w Superbohaterkę, która nie raz uratowała świat przed knowaniami zwariowanego dr. Machingela? Czy żeby zdobyć jego miłość powinnam zmienić swój wygląd i inaczej się zachowywać? Sama nie wiem. Może i powinnam, skoro teraz nie zwraca na mnie uwagi. Ale ja jestem Mirai, mam 17 lat i jestem jaka jestem. Nie chcę, żeby Masaki dowiedział się o moim drugim wcieleniu. Chciałabym, żeby kochał mnie, a nie Moldivera, którego stworzył mój brat. Długo wątpiłam, czy jest to możliwe.

Tak sądziłam do dzisiaj. Dlaczego zmieniłam zdanie? Rano Kaori zadzwonił i powiedział, że musi spotkać się ze mną i przekazać mi coś niezmiernie ważnego. Nie wierzyłam własnym uszom. Kaori chciał się spotkać ze mną i dać coś tak ważnego, że nie mógł wysłać tego pocztą. Nie mogłam doczekać się, co to takiego będzie. Do głowy przychodziły mi najróżniejsze pomysły. Jednego możecie być pewni. Do parku pędziłam jak na skrzydłach. Wstyd się przyznać, ale w zamieszaniu, w parku pełnym ludzi, nie mogłam odszukać Masaki. Byłam zrozpaczona. Całe szczęście, że w końcu spotkałam przyjaciółkę, od której dowiedziałam się, że Kaori nie mógł na mnie dłużej czekać i spotkamy się gdzie indziej. Co za zawód, tak bardzo tęskniłam i tak bardzo chciałam się z nim zobaczyć. Ale jeszcze nie wszystko było stracone. Jak tylko szybko mogłam, pobiegłam na umówione miejsce. Uff, to była szaleńcza pogoń! Niestety nie zdążyłam na spotkanie, mimo że często zmieniałam się w Moldivera. Po prostu cały czas deptały mi po piętach androidki dr. Machingela, który nie może zapomnieć, że parę razy pokrzyżowałam mu plany. Nie miałam dużo czasu, bo Kaori jeszcze tego samego dnia musiał odlecieć do Kioto. Szkoda, że nie widzieliście, jak rozgromiłam przeciwników. Nic nie mogło mnie powstrzymać przed spotkaniem się z Masaki. Na całe szczęście zdążyłam w ostatniej chwili. Kiedy stałam przed nim i patrzyłam w jego piękne, ciemne oczy, myślałam tylko o jednym. Chciałam, żeby czas zatrzymał się w miejscu, a my stalibyśmy tak do końca świata. Ale moje marzenie nie spełniło się. Masaki podał mi dyskietkę, na której nagrał bardzo ważne informacje dla mojego brata. A potem podarował mi małą maskotkę na szczęście. A później... później wsiadł do samolotu. I po prostu odleciał. Zapewne spełni swoje wielkie marzenie. Zostanie kosmonautą i będzie pierwszym człowiekiem, który odbędzie podróż poza układ słoneczny. Wiem, że może już nigdy nie wrócić. Nie powiedział, że mnie kocha. Być może na to było jeszcze za wcześnie. Ale w jego oczach zobaczyłam coś bardzo ważnego. Zrozumiałam, że darzy sympatią mnie, Mirai Ozora, taką jaką jestem. Nie muszę się zmieniać. Muszę po prostu pozostać sobą, a kiedyś, być może, jeżeli będę na niego czekała, wróci i spełni się także moje największe marzenie.





O! to była heca... podmieniłam wtedy program Moldivera i mój kochany brat zamiast w mięśniaka, zamienił się w śliczną panienkę. Nie był wtedy zachwycony, dlaczego?



Tych tu naprawdę nie lubię. Ciągle mnie zaczepiają i chcą się bić! Mówiły, że przysłał je jakiś doktor, czy profesor... Ja tam w takie drobiazgi nie wnikam. Ważne, że moje wdzianko jest lepsze i jak trzeba to każdemu przyłożę



▲ Trochę się wstydzę i długo się wahałam czy pokazać wam to zdjęcie, ale prawda jest taka, że jak raz zapomniałam zdjąć nową sukienkę przed transformacją w Moldivera to zostały z niej strzępy. Swoją drogą to miło ze strony reżysera, że nie kazał mi ciągle biegać nago przed kamerą...



Na koniec najważniejsze zdjęcie. Tak, to on mój ukochany Kaoru Masaki! Mój jedyny pilot! Zrobiłabym dla niego wszystko...

Ninja Scroll

txt: Kodachi



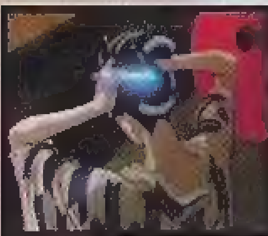
Gdyby Kurosawa był rysownikiem mangi, oprócz SIEDMIU SAMURAJÓW niewątpliwie nakręciłby NINJA SCROLL. Gdyby zaś Yoshijaki Kawagiri spróbował nakręcić NINJA SCROLL z udziałem aktorów – nie, nie, żaden producent przy zdrowych zmysłach by mu na to nie pozwolił! Film niby rozgrywa się według najlepszych reguł Hitchcocka – najpierw dwa szybkie trupy, a potem akcja nabiera rozpędu... Nawet nie przypuszczasz ile krwi może wyssać z człowieka głodny demon. Oczywiście najpierw urwawszy ofiarze ręce...

Najprościej mówiąc NINJA SCROLL to epizod z życia wędrownego samuraja o imieniu Jubei. Nawet oryginalny japoński tytuł to „Przygody samuraja Jubei" (nie żartuję! Dają takie tytuły i dziwią się, że manga tak wolno podbija świat!).

Gdy rozpoczyna się opowieść, podróżuje on przez tereny opanowane przez tajemniczą epidemię. Właśnie nawidziła ona wioskę Shimota, uśmiercając wszystkich mieszkańców. Rozmiary zarazy wzbudzają zainteresowanie lokalnego wielkorządcy, który wysyła na rekonesans oddział Koga Ninja, wraz ze specjalistką od trucizn – Kagero. Niemal wszyscy giną.

Pogromcą oddziału jest Tesai, jeden z ośmiu demonów Kimonu, człowiek–gigant o niezwykłej umiejętności zmieniania swojej skóry w skałę. Po zaspokojeniu swej rządzy krwi, porywa on Kagero, jedyną pozostałą przy życiu członkinię oddziału, aby zaspokoić swe pozostałe żądze. Przypadkiem jednak drogi jego i Jubei krzyżują się dość gwałtownie... Przygoda rozpoczyna się od przypadku, lecz jej dalszy ciąg to już logiczny ciąg wydarzeń. Jubei nie ma ochoty na walkę, lecz nie ma też wielkiego wyboru. Dodatkowo, napotkany szpieg wplątuje samuraja i Kagero w intrygę, której rozwikłanie wymagać będzie pokonania wszystkich demonów Kimonu. Ich panem okaże się stary znajomy Jubei.

Kagero jest chyba najstarszą emancypantką w dziejach ludzkości - po Ewie ma się rozumieć







Jubei - samuraj do wynajecia, mimo że jest bohaterem pozytywnym, swoje racje ma zupełnie gdzie indziej, niż kolesie z Hollywood

Scenariusz i reżyseria: **Yoshiaki Kawajiri**
Chara designer: **Yutaka Minowa**
Produkcja: **1993 Madhouse**
Czas trwania: **90 minut**
Wydawca: **1995 Manga Ent.**

- Ninja
- Sztuki Walki
- Historyczny
- Tylko dla dorosłych



rys. Piotr Sokołowski

BOHATEROWIE

JUBEI – główny bohater. Samuraj do wynajęcia. Podczas swych wędrówek podejmuje się rozmaitych, przeważnie słabo płatnych zadań. Jego ostatnim zajęciem było odzyskanie miecza wartego 300 sztuk złota, dla biednej wioski, która mogła zapłacić mu jedynie 20. Jubei jest bardzo inteligentny i wyrachowany. Umie zachować zimną krew w każdej sytuacji. Świetnie włada mieczem i potrafi wykorzystać każdy błąd jaki popełnią jego przeciwnicy.

KAGERO – ninja. Członkini oddziału Koga Ninja. Służy swemu panu głównie próbując potrawy – aby wykryć ewentualne trucizny. Kagero jest całkowicie uodporniona na wszelkie trutki, co więcej sama jest śmiertelnie niebezpieczna, ponieważ w jej krwi płynie zabójcza trucizna, a nawet samo dotknięcie jej ciała może okazać się fatalne w skutkach. Przez swoich zwierzchników traktowana jako zwykłe narzędzie, bez ludzkich emocji. Dopiero spotkanie z Jubei zmienia jej życie – budzi w niej skrywane uczucia i roznieca żar miłości (odwzajemnionej przez samuraja).



Nocny zwiad to bardzo niebezpieczna robota, szczególnie w kraju, gdzie ma się do czynienia z „legendami" potrafiącymi zabijać



DAKUWAN – szpieg klanu Tokugawa. Jest niezwykle sprytny, nieco sadystyczny i potrafi manipulować ludźmi w bezwzględny sposób. Mimo zaawansowanego wieku wciąż jest niebezpieczny dla każdego, kto go zlekceważy. Posługuje się wyrafinowaną techniką maskowania, potrafiąc upodobnić się do gałęzi drzewa.

LORD HIMARO GEMMA – władca demonów Kimonu. Przed laty wplątał Jubei w intrygę, wskutek której samuraj został wyklęty przez własny klan i w samoobronie musiał walczyć ze swoimi przyjaciółmi. Jubei zemścił się na Gemmie odcinając mu głowę. Nie był to jednak cios śmiertelny! Gemma posiadł nadludzką technikę kompletnego panowania nad własnym ciałem. Potrafi się regenerować i przyprawiać sobie z powrotem odcięte kończyny. Gemma nie liczy się z nikim, a jednym z jego gorących pragnień jest rewanż na Jubei. Służy „Shogunowi ciemności", jednak po cichu knuje plan, by przy pomocy demonów Kimonu zająć jego miejsce.

BENESATO – jedna z ośmiu demonów Kimonu. Jej specjalną zdolnością jest władza nad wężami. Posiada tatuaże w kształcie węży, które mogą zmienić się w prawdziwe gady! Jest kochanką Lorda Gemmy.

MOSHURO – kolejny demon Kimonu. Mimo swej całkowitej ślepoty, jest niezrównanym szermierzem. Jest także niesamowicie szybki. Jako jedyny z demonów walczy z honorem, najpierw ratując Jubei przed upadkiem z urwiska, by następnie wyzwać go na pojedynek.

SAKURO – demon, potrafi ożywiać trupy, tworząc z nich chodzące bomby. Jest bardzo mściwą kobietą. Kiedy Yurimaru wzgardza jej miłością, poprzysięga mu zemstę (oczywiście po tym, jak zabije Jubei i Kagero).

SHIZIMA – demon, potrafi ożywiać trupy, przemieszczać się błyskawicznie poprzez cienie, tworzyć iluzje. Jego główną bronią są metalowe pazury, które może także wystrzeliwać w kierunku wroga.

TESAI – demon, pierwszy przeciwnik Jubei. Jest gigantem, a jego specjalna zdolność to zamiana własnego ciała w kamień. Jego bronią jest gigantyczny podwójny miecz, którym Tesai posługuje się także niczym bumerangiem.

USHIZO – jeden z demonów. Posiada władzę nad osami. Potrafi im rozkazywać, ma też całe ich gniazdo ukryte pod ubraniem (w „garbie").

YURIMARU – jeden z demonów, zastępca Lorda Gemmy. Wygląda niegroźnie, raczej jak delikatny paniczyk niż wojownik, jednak pozory mylą. Jego specjalną zdolnością jest generowanie ładunków elektrycznych. Do ich przenoszenia, a także do komunikacji z innymi demonami używa cienkich jak włos drucików, które po użyciu rozpływają się w powietrzu. Pragnie zostać kochankiem Lorda Gemmy (dlatego jest zazdrosny o Benasato). Mimo, iż jest obiektem uczuć Sakuro, traktuje ją jak powietrze (prawdopodobnie kobiety nie wzbudzają jego zainteresowania).

• • •

Dla każdego kto lubi filmy samurajskie, NINJA SCROLL będzie prawdziwą gratką. Można nie lubić animacji, ale przy tym filmie szybko zapomina się, że nie grają prawdziwi aktorzy. Szybka akcja, krew, bohaterstwo i zdrada. Wszystko podlane sosem średniowiecznej Japonii. Zawikłana polityczna intryga i jakże prosta walka o przeżycie w świecie, który nie toleruje słabości. Z każdym krokiem zagłębiamy się w coraz bardziej poplątaną intrygę i coraz bardziej krwawe pojedynki. Wszystko to tworzy typowy nastrój filmów „samurajskich". Podobnie jak w westernach, oglądamy na ekranie samotnego bohatera, który musi stawić czoła bezwzględnym przeciwnikom – jednak jak na film japoński przystało, nie znajdziemy w nim beztroskiego happy endu. Co typowe dla dużej części anime, „czarne charaktery" mają tu własne osobowości i dążenia, nie stanowiąc tylko tła dla popisów głównego bohatera. NINJA SCROLL to jeden ze sztandarowych przykładów na to, że japońska animacja nie jest skierowana wyłącznie do dzieci.

Tesai - koleś jak z nocnego koszmaru, jeszcze nie wie, że seks z Kagero nie wyjdzie mu na zdrowie...









▲ Jak widać, film przepełniony jest japońskim humorem i szacunkiem do drugiego człowieka. Przy okazji okazało się, że pomysł wypełniania siarką zwłok w celu ukatrupienia przeciwnika Szewczyk Dratewka zaiwanił z anime



◄ Sakuro - pechowo zakochana w "kochającym inaczej"

Lord Himaro Gemma - władca demonów potrafi przyfastrygować sobie nawet odciętą głowę, że o drobiazgach typu ręka nie wspomnę ▼





◄ Dakuwan - przystojny szpieg, z zamiłowania mąciciel, kanalia i szantarzysta

txt: A'guś

Sailor Moon

Kto walczy po naszej stronie

Mimo iż w Polsce ignorujemy jeszcze istnienie wielu wspaniałych seriali animowanych, SAILOR MOON dotarł i do nas. Nie znacie Sailor Moon? A Czarodziejkę z księżyca? No właśnie.
Bishojo Senshi Sailor Moon, czyli Piękna wojownicza Sailor Moon, pojawiła się na ekranach w Japonii w 1992 roku. Zaczęło się nie najlepiej. Pierwsze siedem odcinków powtarzało do znudzenia ten sam stereotyp scenariusza. Jednak doświadczony animefan wie, że czasami wystarczy trochę poczekać, dać serialowi szansę „rozkręcenia się", a może powstanie nowa legenda, o której opowiemy wnukom (wiesz, synku, kiedyś to były seriale...). Tak było i w tym przypadku. Zaadaptowany komiks pani Naoko Takeuchi odniósł niewątpliwy sukces. Spowodował też podziały w światku fanów – jedni uwielbiają, inni przeklinają dzień powstania tej „głupoty dla niedorozwiniętych". Niektórzy uważają, że shojo manga musi być nędzna – są to komiksy dla dziewcząt, jak wynika z ich nazwy (shojo – dziewczyna, dziewica). W Japonii istnieją jednak również komiksy dla chłopców, niekoniecznie lepsze. Liczba jakościowo dobrych w obu obozach jest taka sama, nie spodziewajmy się cudów.

Przejdźmy więc do interesującego nas tematu, czyli dowiedzmy się nareszcie, o co chodzi w tym serialu.

■ ...MOON POWER! MAKE UP!

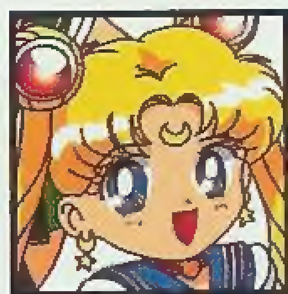
Dawno, dawno temu, na ziemskim satelicie – Księżycu znajdowało się królestwo rządzone przez królową Serenity. Królowa miała córkę – Serenity (tak, tak, obie miały tak samo na imię!), która była piękną, ułożoną i inteligentną dziewczyną – no cóż, była przecież księżniczką!
Młoda księżniczka uwielbiała spędzać swój wolny czas przypatrując się Ziemi... Kochała ją, jak swoją planetę (czy o księżycu można mówić, że jest planetą? Euh... ale niech już tak zostanie), a jeszcze bardziej jednego z jej mieszkańców – księcia Endymiona. Dwoje młodych kochanków żyło w idealnej miłości do dnia, w którym siły zła postanowiły zawładnąć naszą Niebieską Planetą.
Królestwo Ciemności pod dowództwem królowej Beryl, opętanej duchem demonicznej Metallii i jej olbrzymią siłą, postanowiło przerobić młodych Ziemian na idealną armię zła, robiąc im pranie mózgu. W czasie swego podboju Beryl spotkała na swej drodze Endymiona i zakochała się w nim (nawet chciała go poślubić!!!). Pragnęła, aby ten stanął po jej stronie. Niestety Endymion był innego zdania i widząc, że zła królowa nie poprzestanie tylko na Ziemi, udał się na Księżyc, aby pomóc w walce swej ukochanej.
Beryl wściekła i poniżona postanowiła zaatakować Księżyc. Księżycowa armia (Czarodziejki stanowiły jej elitę) okazała się być bezsilną wobec narastających sił zła. Beryl i jej czterech generałów: Jedayte, Neflyte, Zoisyte oraz Kunshyte posuwali się coraz szybciej, siejąc wokół siebie spustoszenie i zagładę. Nawet księżniczka Serenity i Endymion zginęli w tej bezlitosnej walce.
Dla dobra sprawy i zniszczenia Królestwa Ciemności, Księżycowa Królowa postanowiła poświęcić się, używając do tego wszystkich swych mocy. Udało się jej uwięzić Metallię dzięki Srebrnemu Kryształowi. Niestety, królowa wiedziała, że jej moc nie była wystarczająco duża i że pewnego dnia Metallia obudzi się ze swego wiecznego snu. Toteż, zbierając swe ostatnie siły, wysyła na uwolnioną Ziemię dusze wszystkich zmarłych mieszkańców Księżyca, włącznie z Sailorami, Endymionem i swą ukochaną córką, aby tam mogli się reinkarnować.
Następnie opiekę nad nowonarodzonymi powierzyła dwóm kotom, Lunie i Artemisowi. Koty dostały zadanie zebrania wszystkich wojowniczek, w razie gdyby Królestwo Ciemności postanowiło odebrać ich niedoszłą własność.
Czternaście lat później Metallii udaje się uwolnić i ponownie rozpoczyna swój podbój... Kot Artemis odnajduje Sailor Venus w osobie Minako Aino, a kotka Luna Sailor Moon, czyli Usagi/Bunny Tsukino, nie domyślając się, że ta rozpieszczona i tchórzliwa beksa może okazać się, w ostatecznym rozrachunku, księżniczką Serenity.
Zaczyna się serial...

■ ....BOHATERKI

Bohaterki to młode wojowniczki, w obecnym stadium serialu jest ich już 10, w tym ostatnio dołączyły Sailor Chibi Chibi i grupa Sailor Starlights. Specjalnie dla was grupujemy ich imiona i nazwiska oraz wszelkie pożyteczne informacje, które tak bardzo chcieliście poznać, zwłaszcza że nazwy i planety są pieczołowicie dobrane. Niektóre nazwiska kończą się na NO. Ta sylaba oznacza, że nazwisko jest określeniem dla imienia, np. Ai–no – „miłości", gdyż „ai" to miłość. Inne nazwiska kończą się na O – jest to rzeczownik oznaczający władcę.
Na początek jednak przydało by się wytłumaczyć słowo Sailor. Pochodzi ono oczywiście z języka angielskiego i oznacza żeglarza (pamiętacie POPEYE THE SAILORMAN?). Jednak w Japonii owo słowo jest skrótem od „sailor–fuku", stroju żeglarskiego. Tak matki ubierały swe pociechy w Europie w latach 1900–1920. Stroje te, po przybyciu do Japonii, zainspirowały projektantów szkolnej mody. Stworzono z nich szkolne mundurki. Do dziś są one symbolem japońskiego szkolnictwa. W wielu innych szkolnych anime sailor–fuku są częstymi gośćmi (np. KIMAGURE ORANGE ROAD, HI ATARI RYOKO, HIKARI NO DENSETSU itd.

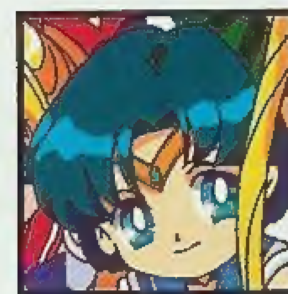
Tekst jest przedrukiem fragmentu artykułu opublikowanego w pierwszym numerze „Fantazjana" – fanzinu redagowanego przez A'gusię. Dziękujemy za udostępnienie materiału.


rys. Piotr Sokołowski



Usagi Tsukino
Księżyc, Rak

ur. 30.06 jest znana nam jako Bunny – Sailor Moon (Księżyc), główna bohaterka. Jej nazwisko oznacza „księżycowy" a imię „królik" – według japońskich legend króliki zamieszkują Księżyc (nie, to nie jest żart!!!). Znak zodiaku: Rak. Jak wynika z naszych doświadczeń z serialu i z jej horoskopu, Usagi łatwo się wzrusza (płacze, ryczy i wrzeszczy), ale też ma nieprzeciętnie szczęście (np. spotkała na swej drodze Tuxedo...). Usagi w walce nie posługuje się żadnym żywiołem, a to dlatego, że księżniczce przysługuje moc Srebrnego Kryształu. Zdaje się, że kryształ ten jest w pewnym sensie dziedziczny w linii królowych księżycowych. Jako że Usagi jest reinkarnacją księżniczki Serenity i przyszłą królową Crystal Tokyo (Kryształowego Tokio) – Neo Queen Serenity, potrzebuje ogromnej mocy „w obronie pokoju i miłości". W trzeciej części serialu (SMS) zamienia się w Sailor Moon Super, a w piątej części (SMSailorStars) staje się Eternal Sailor Moon. W życiu prywatnym mieszka z rodzicami i bratem w domku w dzielnicy Minato. [pojawia się w 1 mandze w 1 §].



Ami Mizuno
Merkury, Panna

ur. 10.09 Sailor Mercury, najinteligentniejsza z grupy. Jej nazwisko oznacza „wodna Ami". Wbrew polskiemu tłumaczeniu, Ami używa wody bez mydła, bo to atak, a nie usługi w myjni. Znak zodiaku: Panna. Jej planeta Merkury ułatwia naukę i przyswajanie wiadomości, stąd geniusz tej bohaterki (podobno ma IQ około 300). Jest jedyną w grupie posługującą się komputerem (księżycowym, oczywiście). Używa też elementu swojej planety – wody. W ten sposób może kontrolować mgłę, co często przydaje się w celach strategicznych do wycofania się na z góry upatrzone pozycje (czyt. ucieczki). Mieszka wraz z mamą (lekarką) w bloku w dzielnicy Minato. [manga 1, § 2]



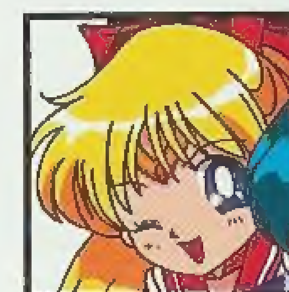
Rei Hino
Mars, Baran

ur. 17.04 Sailor Mars, „Rei ognista". Kapłanka i medium, mieszka ze swoim dziadkiem w typowej japońskiej świątyni shinto. Jej znak zodiaku to Baran, zaś żywiołem Barana jest ogień oraz walka – Rei jest doskonałą wojowniczką. Nikt nie oprze się jej egzorcyzmom ani sile „Ognistego Ptaka". Ma trochę „zły" charakter, lubi dręczyć „biedną" Usagi. Ambitna i uparta, jednocześnie nie brak jej pewnej mądrości życiowej. W jednym z odcinków serii R mogliście ujrzeć Rei w roli kompozytorki i piosenkarki. Sami możecie ocenić, czy ma talent [manga 1, § 1].



Makoto Kino
Jowisz, Strzelec

ur. 5.12 Sailor Jupiter (Jowisz), „Makoto z drewna". Silny element grupy. Znak zodiaku: Strzelec, a to oznacza duży związek z naturą – powinniście już zauważyć, że Makoto nosi kolczyki w kształcie różowych kwiatów. W mandze walczy ona za pomocą burzy kwiatów. W serialu jej atak to piorun i prąd. Makoto mieszka sama i jest bardzo samodzielna. Jest mistrzynią w gotowaniu, a jej cechą wyjątkową jest siła, całkowicie naturalna i wrodzona, nie wspomagana żadną „mocą księżycową". Makoto ma tylko jedną wadę – jest nadmiernie kochliwa [manga 1, § 5].



Minako Aino
Wenus, Waga

ur. 22.10 Sailor Venus, „Minako miłości". Dawniej na Księżycu to właśnie ona dowodziła wojowniczkami, których zadaniem była ochrona księżniczki. Niewątpliwie jest jedną z najlepszych Sailorek. Ma miły i przystępny charakter, jest też odważna i zdecydowana – nic dziwnego, że Artemis początkowo widział w niej reinkarnację księżniczki. Minako była też przez jakiś czas Sailor V, zamaskowaną wojowniczką, zanim pojawiła się Sailor Moon. Znak zodiaku: Waga, czyli jej planetą jest Wenus, zarazem imię bogini miłości. Stąd też Minako posługuje się łańcuchem miłości. Długo przebywała w Anglii, a obecnie mieszka w Tokio wraz z rodzicami. Zdecydowanie jest to ulubiona bohaterka Europejczyków (spośród głównej piątki) [manga 2, § 6, 7].



Setsuna Meio
Pluton, Skorpion

ur. 29,10 – Sailor Pluto. Po raz pierwszy poznaliście ją w SAILOR MOON R, gdzie strzegła drzwi czasu i była największą przyjaciółką Chibi–Usagi. Mimo iż w tamtej walce zginęła, w SMS powróciła jako wojowniczka z innego układu słonecznego, aby u boku Neptune i Uranus walczyć o pokój na Ziemi. W języku japońskim Mei oznacza „ciemność", ale uwaga, Meio sei to po prostu nazwa planety Pluton. Jej znak zodiaku, Skorpion, faworyzuje siłę fizyczną, jednocześnie ta piękna Sailor jest bardzo zdecydowana i wie, czego chce [manga 5, § 18].



Michiru Kaio
Neptun, Ryby

ur. 6.03 Sailor Neptune. Jej nazwisko oznacza „władczynię mórz". Jest to utalentowana artystka – gra na skrzypcach, maluje obrazy, szuka swojego przeznaczenia. Znak zodiaku to Ryby, Michiru jest więc osobą melancholijną, mistyczną, ale także i mądrą wojowniczką. Jej elementem jest zdecydowanie woda. Atakując stosuje ogromną falę. Wydaje się być trochę mniej silna niż Haruka. Obie te postaci są starsze niż wcześniejsze Sailorki. Od niepamiętnych czasów jej zadaniem jest strzec Srebrnego Milenium przed najeźdźcami z innych planet. Jako że Srebne Milenium odrodziło się ponownie, obecnym jej zadaniem jest strzeżenie Ziemi. W SMS musi ona pozbyć się przywódcy Bractwa Śmierci [manga 7, § 23].



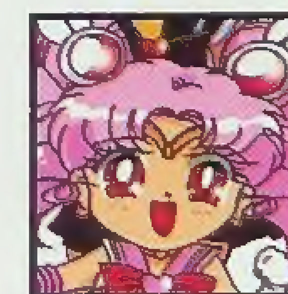
Haruka Teno
Uran, Wodnik

ur. 27.01, nowa postać z SAILOR MOON S, Sailor Uranus, w Japonii zdecydowanie wybrana najlepszą postacią żeńską w 1995 roku spośród wszystkich filmów animowanych. Podobnie jak Neptune, jest ona legendarną wojowniczką z innego układu słonecznego, mającą w obecnym czasie misję obrony Ziemi. Nazwisko jej oznacza „władczynię nieba". Znak zodiaku: Wodnik, element – powietrze, Sailor Uranus posługuje się więc wiatrem i siłą burzy. Jest zdecydowanie bardzo silna. Jej znak zodiaku powoduje, że jest ona „oryginałem" – zawsze postępuje po swojemu, nie dba o to, co robią inni. Generalnie zachowuje się i mówi jak chłopak, ale nie ukrywa tego, że jest dziewczyną. Początkowo może wydawać się chłodna i nieprzyjemna, ale te pozory pękają w obliczu jej przyjaźni z Michiru [manga 7 § 23].



Hotaru Tomoe
Saturn, Koziorożec

ur. 6.01 Sailor Saturn. Pojawia się ona pod koniec serialu SAILOR MOON S. Jej nazwisko oznacza „ornament", a imię „świetlik". Ta Sailorka jest nikim innym, jak córką szalonego profesorka, poszukującego talizmanów. Zgromadzenie wszystkich trzech talizmanów obudzi drzemiącą w jego córce Sailor Saturn. Saturn jest planetą zimna, wszelkiego nieszczęścia i niepowodzeń. Jej znak zodiaku to Koziorożec, a osoby urodzone w dobie panowania tej planety są zazwyczaj chłodne i bardzo chorowite. Toteż Hotaru w wieku ośmiu lat, w wyniku obrażeń po pożarze, zapadła w śpiączkę. Jedynym ratunkiem dla niej był eksperyment jej ojca, polegający na połączeniu jej ciała z ciałem przybysza z innej planety. W zamian za udostępnienie pozaziemskiego ciała, profesor Tomoe zobowiązał się oddać swoją córkę Pharaonowi 90. Ciało Hotaru jest w głównej mierze zmechanizowane i wymykające się jej spod kontroli. Czarodziejka z Saturna jest osobą sympatyczną, kruchą i delikatną, posiada też zdolności leczenia ran. Niestety, jej przerobione ciało w niektórych momentach robi z niej złego demona, wojowniczkę ciszy i zagłady. Sailor Saturn w ostatnim odcinku SMS poświęca swe życie dla ratowania Ziemi. Odradza się jednak ponownie. Manga 8, § 25].

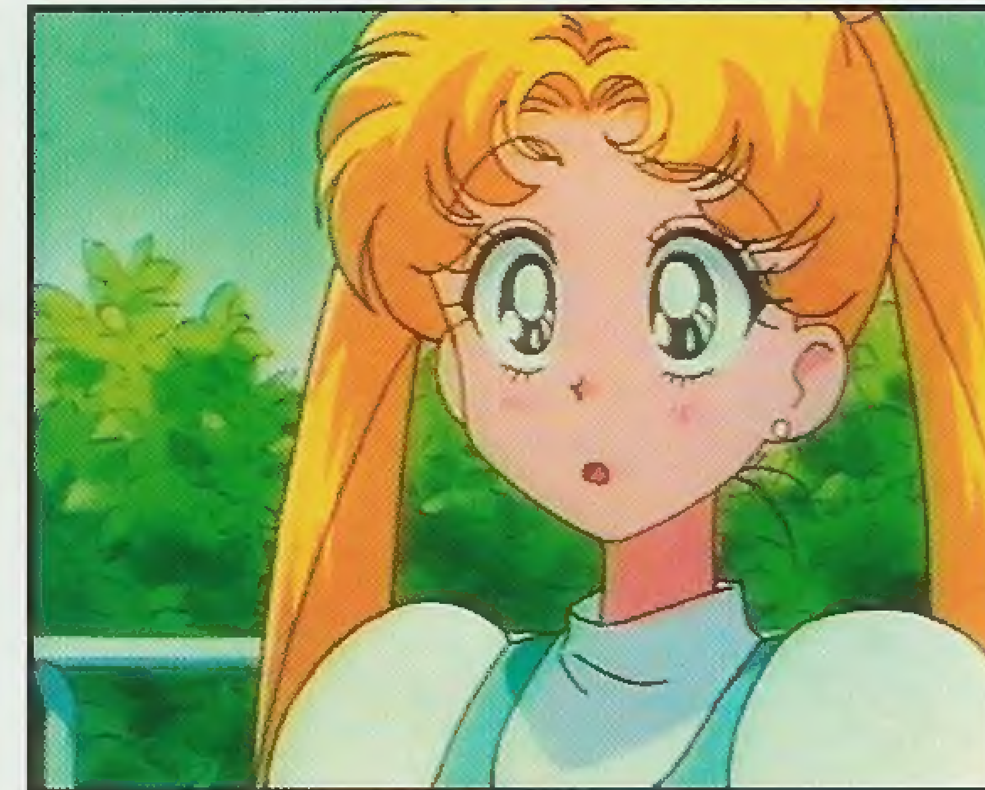


Chibi–Usagi
Księżyc, Rak

ur. 30.06 Sailor Chibi–Moon, „chibi" to po prostu „mała". Córka Usagi przybyła z przyszłości, dziedziczka królestwa Neo Queen Serenity (dorosła Usagi) i Crystal Tokyo, nazywana „małą lady". Aby ocalić matkę, odważyła się samotnie podróżować w czasie, co dobrze o niej świadczy. Niestety, wojownicy z Czarnego Księżyca zainteresowali się nią i została zamieniona w piękną, ale też diaboliczną Black Lady. Odczarowana dzięki interwencji Sailor Pluto, powraca w części S (mama w XXX wieku wysyła ją na trening do XX) i może się transformować w Sailor Chibi–Moon. Osobiście nie widzę w tym wiele sensu, ma ona bowiem rolę „zapychacza dziur" w scenariuszu. Niemniej okaże się, że do powstania Sailor Moon Super niezbędna jest energia Chibi–Moon, Moon i Tuxedo – czyli całej rodziny. Chibi–Usa staje się najważniejsza w części SAILOR MOON SUPER S [manga 4, § 13].

Antybohaterowie, czarne charaktery, wredne typy, the źli... we wrześniu.









Kobieta zmienną jest...

Czy wiecie... Wszystko o Japonii

txt: Sakura

Zapewne już zorientowaliście się, że nasze pismo zamierzamy w znacznej części poświęcić mandze i anime. Oglądając filmy, czytając komiksy, musimy pamiętać, że manga i anime w nierozerwalny sposób związane są ze swoją ojczyzną – Japonią. Na szczęście nie trzeba być Japończykiem, aby odbierać przesłanie w nich zawarte, co potwierdza bardzo duża ich popularność na świecie.

Często jednak fascynacja mangą i anime wiąże się także z zainteresowaniem kulturą i historią kraju, z którego pochodzą. A jeżeli nawet jeszcze nie jesteście zafascynowani Japonią, to sądzę, że każda fanka i fan mangi od czasu do czasu powinni zamknąć oczy i zanurzyć się w jej kulturze. Jest to bowiem intrygujący kraj niesamowitych paradoksów, w którym miesza się z jednej strony przywiązanie do starych zwyczajów, a z drugiej piorunujący rozwój technologiczny i przemysłowy. Niestety, często okazuje się, że nasze wyobrażenie Japonii ogranicza się do obrazu ukształtowanego przez takie filmy, jak np. Shogun, przygodowy serial pokazywany niegdyś w naszej telewizji. Japonia jawi nam się w nim jako jednobarwny kraj mężnych samurajów i delikatnych kobiet, krwawych walk i porywających romansów. Nie tak wiele osób sięgnęło kiedykolwiek do kinematografii japońskiej, choćby np. po dzieła mistrza Kurosawy, które bardzo dobrze oddają klimat dawnej Japonii (być może, jeżeli będziecie chcieli, napiszemy parę słów o tym właśnie twórcy).

Na początku chciałabym zachęcić was do tego i pokazać, że podróż taka może być naprawdę fascynująca. A co może bardziej zachęcić niż garść ciekawostek? A więc, czy wiecie, że:

- w Japoni funkcjonuje taki zawód, jak upychacz, czyli tak zwany oshiya? Ludzie ci, obowiązkowo pracujący w białych rękawiczkach, zajmują się takim upychaniem ludzi w metrze, aby nikt nie musiał czekać na następny pociąg. Przy okazji proponuję, żeby naszych miłych kontrolerów biletów w metrze przemianować na oshiya.
- w Japonii rocznie notuje sie około 7500 wstrząsów sejsmicznych?
- średnia długość życia kobiety w Japonii wynosi 82 lata, a mężczyzny – 72? Są to najwyższe wskaźniki długości życia na świecie. Z drugiej jednak strony coraz więcej osób umiera z przepracowania, a taka śmierć nosi nazwę karoshi.
- kluczem do długowieczności Japończyków jest podobno picie zielonej herbaty, która w barach i stołówkach oferowana jest bezpłatnie? Herbata przywędrowała do Japonii z Chin razem z buddyzmem. Wojownicy samurajscy popijali ją przed bitwą dla ukojenia nerwów, a rytuał jej parzenia był koniecznym elementem ich wykształcenia.
- w 1993 roku 6 spośród 25 największych przedsiębiorstw przemysłowych świata pochodziło z Japonii?
- w Japonii dzieci uczą się przez 6 dni w tygodniu? Często uzupełniają swoją edukację w szkołach popołudniowych, które przygotowują między innymi do zdania egzaminów na wyższe uczelnie.
- w Sagano istnieje kamień, który podobno zawsze ściąga deszcz, jeśli poleje się go wodą?
- do czasu kiedy cesarz Hirohito zrzekł się tej godności, władcy Japonii nosili przydomki mikado, czy dari? Byli oni wcieleniami bogini słońca. Dekret rządowy z 646 roku nazywał cesarza bogiem, który rządzi wszechświatem. Dotknięcie przez władcę stopami ziemi było bardzo niestosowne, toteż był on noszony na barkach ludzi. Nie mógł obcinać włosów, brody, ani paznokci, ponieważ były one, jak on sam, święte. Wolno go było myć tylko podczas snu. W starożytności musiał siedzieć na tronie bez ruchu przez parę godzin, bo poruszenie mogłoby spowodować zesłanie klęsk, wojen i innych nieszczęść na cały kraj.
- do naszych czasów przetrwał w klasztorze w Nara skarbiec z 756 roku, który zawiera całe wyposażenie pałacowe i osobiste cesarza Shomu, obejmujące ponad 3000 przedmiotów?
- zamiast podpisów, Japończycy używają specjalnych pieczątek inkan?
- sprzedaż komiksów (znanych nam doskonale, bardzo popularnych mang) wynosi około 40% sprzedaży wszystkich książek w Japonii?

I to tyle dzisiaj. Mam nadzieję, że spodobały się wam te ciekawostki i że zostaniecie moimi wiernymi towarzyszami w podróży po Japonii.

Wedding Peach ▲

txt: Mr.Root

Walka to... ich chleb powszedni

Witajcie w kąciku wielbicielek i wielbicieli Magicznych Dziewcząt. W świecie dzielnych wojowniczek walczących o miłość i sprawiedliwość, ale również normalnych dziewczyn borykających się z codziennym życiem nie tylko w szkole, przeżywających swoje pierwsze miłosne wzloty i upadki, a przy okazji wykorzystujących swoje nadprzyrodzone moce.

Magical Girls to temat uwielbiany przez japońskie dziewczyny i całkiem duże grono chłopaków. Wielbicieli przybywa z dnia na dzień również poza Japonią, czego przykładem jest ta rubryka. W tych seriach przeważają historie o dziewczynach obdarowanych nadprzyrodzonymi mocami przez jakieś obce siły lub naturę, co daje im możliwość walki ze złem. Wszystkim nam znana i lubiana przez całe rzesze fanów seria SAILOR MOON jest najlepszym i chyba najbardziej znanym przykładem stylu magicznych dziewczyn. Postaramy się w tym dziale pisać o wszystkim, co będzie się z naszymi dziewczynami wiązać i co tylko uda nam się wygrzebać na ich temat. W pierwszym, inauguracyjnym artykule, chciałbym Wam przybliżyć ten temat, wspominając o kilku znanych i mniej znanych seriach.

Magiczne dziewczyny przeważnie walczą przeciw jakimś wrogom i dzięki ingerencji jakiejś tajemniczej mocy zmieniają się w wojowniczki. Najczęściej, podobnie jak w SAILOR MOON, do głównej lub głównych bohaterek przychodzi jakieś milutkie gadające zwierzątko, które wyjaśnia zdumionej dziewczynie, że od dzisiaj będzie wojowniczką bądź czarodziejką. W serii MAGICAL GIRL PRETTY SAMMY do głównej bohaterki Sasamy przychodzi gadający kotulik (znany z TENCHI MUYO – SS'37) i zmienia całe jej życie. W innych seriach milusińskie zwierzaczki również odgrywają ważną rolę. W HIME–CHAN NO RIBBON, trzynastoletnia dziewczynka Himeko Nonohara, o aparycji raczej chłopięcej, za pomocą magicznej wstążki zmienia swoją wypchaną zabawkę w żyjące i gadające stworzonko, które służy jej radami. W MAGIC KNIGHTS RAY EARTH mały biały stworek pomaga trzem wojowniczkom podróżującym przez dziwny świat fantasy z innego wymiaru. W MAHO NO TENSHI CREAMY MAMI mała Ju, spotykając gwiezdną arkę, dostaje czarodziejską pałeczkę i dwa „kotopodobne" zwierzaki na wychowanie. Nie wszystkie dziewczyny korzystają z pomocy małych i miłych zwierzaków. Czasami muszą sobie radzić same, ale dzięki magicznym przedmiotom udaje im się to znakomicie. W serii WEDDING PEACH opowiadającej o przygodach trzech dziewczyn, które zostają zwerbowane przez Królową Aniołów do walki z wojownikami ze świata diabłów, każda z nich dostaje po magicznym przedmiocie, dzięki którym mogą się transformować w trzy wojowniczki o imionach Wedding Peach, Angel Lily i Angel Daisy. W SAILOR MOON główna bohaterka co serię ma nowe berło, a każda z wojowniczek co najmniej magiczny długopis. W MAGIC KNIGHTS RAY EARTH są to magiczne miecze, w HOME–CHAN NO RIBBON wstążka, w ST. SAIL magiczna różczka itp. Nie zawsze dziewczyny korzystają z nadprzyrodzonych zdolności. We wspominanej już serii ST.TAIL główna bohaterka używa talentów przejętych od swoich rodziców. Mama była utalentowaną złodziejką, a ojciec znanym magikiem. Łącząc obie zdolności, główna bohaterka – Meimi Habeoka, niczym Robin Hood zabiera złym bogatym i rozdaje dobrym biednym.

W serii MIRACLE GIRLS dwie siostry – Tomomi i Mikage chodzą na co dzień do szkoły średniej i jak pozostałe koleżanki uczą się, bawią, zakochują, jedna z nich uprawia sport, a inna interesuje się chemią. Niby nic nadzwyczajnego, ale obydwie siostrzyczki posiadają psychiczne moce ograniczonej telekinezy, telepatii czy teleportacji, o ile robią to razem. Nie walczą z groźnymi wrogami, nie dokonują niesamowitych czynów. Raczej pomagają wszystkim dookoła, jak harcerki biorące regularnie udział w akcjach Niewidzialnej Ręki.

W MAHOU NO PRINCESS MINKY MOMO mała dziewczynka pomaga każdemu potrzebującemu. Naprawdę Minky Momo jest księżniczką ze świata marzeń i chroni ludzi przed ich utratą.

Serii o magicznych dziewczynach jest sporo, a w tej rubryce będziemy się starać przybliżać wszystkie istniejące już serie i informować o nowinkach w tej dziedzinie. Na pewno nie należy się oszukiwać – prym tutaj będą wiodły Sailorki, ale przecież SAILOR MOON ma tylko 200 odcinków. Może pojawią się nowe serie, powstałe na fali popularności Czarodziejek. Nam wszystkim wypada trzymać kciuki.

Do zobaczenia za miesiąc!

Magical Girl Pretty Sammy. Jedna z najnowszych produkcji firmy Pioneer

Magic Knight Rayearth Te panienki lepiej wymiatają od Arnolda...

txt: Mr.Root

Otaku Kto to jest?

Wśród wielu fanów anime i mangi słowo „Otaku" oznacza zagorzałego fana. Wielu z nich z dumą mówi o sobie w ten sposób, nie wiedząc, że słowo to może mieć negatywne znaczenie dla niektórych osób. W Japonii słowo „Otaku" ma dosyć krótką historię. Początkowo było pisane „o–taku" i składało się z dwóch członów: „o" – honoryfikatora i „taku" pisanego japońskim znakiem oznaczającym dom, co znaczyło po prostu „twój dom". Często jednak używano go jako jednego z grzecznościowych zwrotów „ty". Na początku lat osiemdziesiątych wielu młodych fanów anime i mang zaczęło nadużywać tej wersji słowa „ty", z niejasnych zresztą powodów. Młodzi japońscy mężczyźni raczej nie posługują się tak grzecznymi formami i stosują „twardsze", slangowe formy komunikacji słownej. Jednak „o–taku", wraz ze wzrostem popularności anime i mangi, nabrało nowego znaczenia i zaczęło oznaczać obsesyjnego fana. Jednym z pierwszych poważnych autorów, który odważył się zwracać do swoich czytelników per „Otaku", był eseista Akio Nakamori. Prowadził on rubrykę „Otaku no Kenkyu", poświęconą fanom anime i mang w porno–mangowym magazynie MANGA BURIKKO. Niedługo potem rubryka Nakamori została zdjęta z publikacji, ale nowe znaczenie słowa „Otaku" przyjęło się na dobre.

Od pewnego czasu jednak, słowo „Otaku" nabrało wydźwięku pejoratywnego. Przyczyniła się do tego m.in. głośna sprawa seryjnego zabójcy pedofila Tsutomu Miyazakiego, który porwał i w brutalny sposób zamordował trzy dziewczynki, a szczątki jednej z nich przesłał rodzicom, używając pseudonimu Yuko Imada – imienia jednej z mangowych bohaterek. Gdy Miyazaki został ujęty, policja znalazła w jego domu prawie 6000 kaset z horrorami, filmami porno i dużą liczbę anime w stylu lolikon (nazwa wzięta od Kompleksu Lolity – zboczenia na punkcie małych dziewczynek), jak również wiele mangowych książek i magazynów. Mass media z miejsca rzuciły się na temat obsesyjnych fanów nie potrafiących oddzielić fantazji od rzeczywistości i zaczęły uświadamiać opinię publiczną, że „Otaku" to miłośnicy animacji i komiksów pokroju Miyazakiego. Również ostatnio dokonany zamach gazowy na tokijskie metro nie przysłużył się „Otaku". Sekta Najwyższa Prawda, która go dokonała, drukowała mangi, a w nich zawierała idee zaczerpnięte bezpośrednio z wielu popularnych scenariuszy anime i mangi, jak chociażby AKIRA czy SPACE BATTLESHIP YAMATO. To wystarczyło, aby słowo „Otaku" znów wywoływało złe skojarzenia.

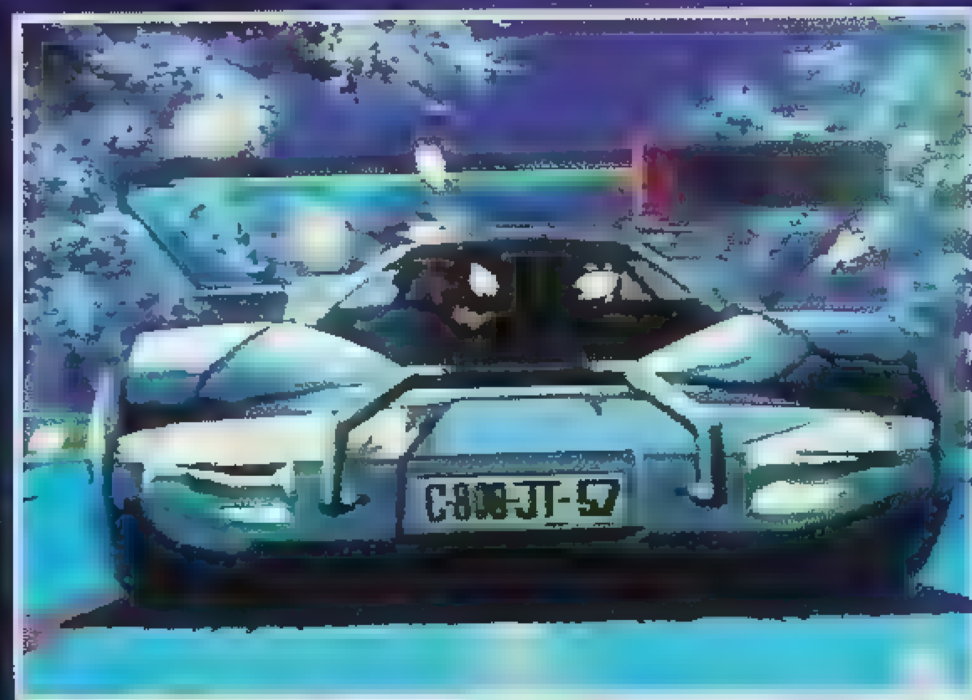
Żadne japońskie słowo nie było dotąd tak dyskusyjne jak „Otaku". Na szczęście słowo to zrobiło oszałamiającą karierę poza samą Japonią. Kultura zachodnia zaadaptowała pojęcie Otaku jako wielkiego miłośnika mangi i anime, odrzucając jednocześnie nacechowanie negatywne. W każdym razie w Japonii lepiej nie mówić „Otaku" do każdej napotkanej osoby, bo może to być uznane za obraźliwe.

Ten pucołowaty grubasek jest pisarzem i nazywa się Akio Nakamori. Wiemy że trudno w to uwierzyć, ale to on jest autorem sensu słowa Otaku, które zaczęło oznaczać kolekcjonera, zbieracza, fana itd.

txt: Banana Split

Cyberpunk

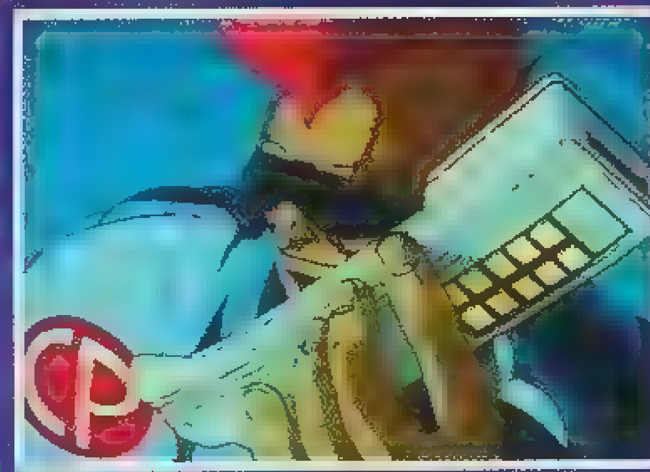
Świat, ludzie, strach i to co nas czeka



CYBER CITY OEDO
Przeciętny cybersamochód z cyberdeską rozdzielczą, cybertelefon z cyberklawiszkami i cyberpunkowy bandyta w barwach Cyber Policji.

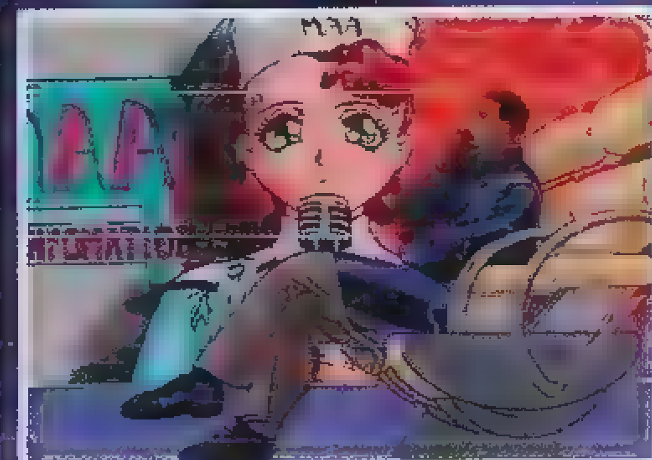




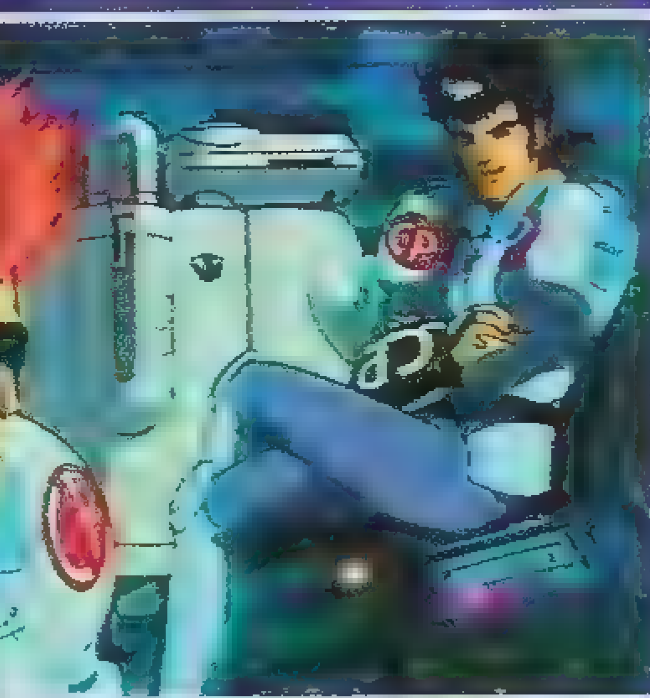


Ilość anime ocierającej się choć o tematykę cyberpunka jest bardzo duża. Co ciekawe, filmy okrzyknięte na całym świecie, jako kultowe, czyli AKIRA, a teraz GHOST IN THE SHELL (SS'36), są właśnie spod tego znaku. Co powoduje, że ten świat przemocy, gwałtu i dużych pieniędzy wydaje się wszystkim tak atrakcyjny? Co nam się podoba w dużym, napakowanym osiłku, wymachującym ogromną spluwą albo w drobnym, szczupłym i zwinnym kociaku? Nie wiadomo, nie jest to zupełnie jasne... ale spekulować można.

POMYSŁ

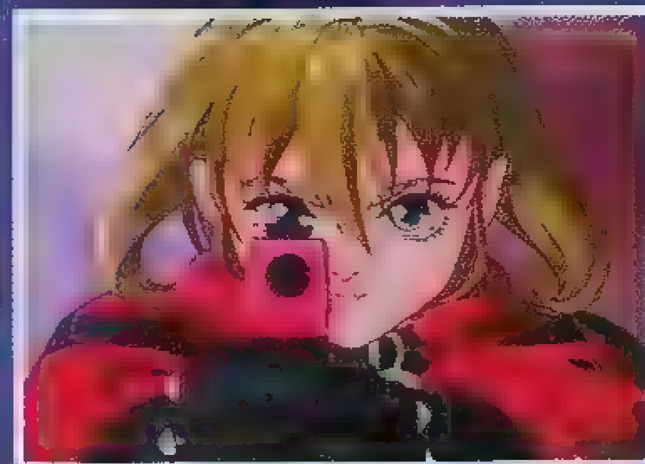


Wbrew temu, co może się niektórym wydawać, najistotniejsza jest sama fabuła filmu. Niby ma ona być tylko tłem dla kolejno następujących po sobie wydarzeń, szybkich pościgów, efektownych strzelanin i spektakularnych eksplozji, ale to właśnie ona decyduje o tym, czy film stanie się dziełem kultowym, czy też tylko następnym anime o futurystycznym sprzęcie i surfowaniu po sieci. Dla jasności – przyjrzyjmy się filmom GHOST IN THE SHELL i CYBER CITY OEDO 808. Mimo że



w pierwszym akcji rozumianej w tradycyjnym tego słowa znaczeniu jest znacznie mniej, niż w drugim, to jednak GHOST znajduje się na półce każdego prawdziwego cyber–otaku. I to między innymi dlatego, że intrygę z mangi Masamune Shirow udało się w znacznym stopniu przenieść na ekran. Nie chcę przy tym dyskredytować pomysłów z CYBER CITY – każdy z trzech odcinków jest ciekawy, każdy ma swój własny styl i każdy jest odrębną całością. Jednak wszystkim im brakuje głębi GHOSTA. Bezbarwna walka członków Shell Squadu nie może równać się z bajecznymi i pełnymi nierealnych scen pojedynkami oficerów Cyber Police. Oczywiście, twórcom CYBER CITY i GHOSTA przyświecały różne motywy – jeden miał być czystym ładunkiem rozrywki – drugi dać trochę do myślenia. I dlatego też problem zmuszonych do pracy w policji przestępców z Oedo wydaje się niezbyt dramatyczny w porównaniu z tym, jaki stoi przed Kusanagi z Shell Squadu. Nawet pomimo faktu, że na szyjach naszych trzech Cyber Policjantów wiszą sobie obroże, gotowe wybuchnąć w przypadku najdrobniejszych oznak oporu.

GHOST IN THE SHELL nie ucieka się do aż tak drastycznych środków podnoszenia napięcia. To bowiem narasta samo. Alternatywą egzystencji w zepsutym i skorumpowanym świecie ludzi staje się możliwość wejścia do czystego i dziewiczego obszaru Sieci. Dopiero wybór podjęty na końcu filmu przez główną bohaterkę i motywy jej działania pokazują nam, czym naprawdę jest dramat. I za to brawa należą się Masamune Shirow.



ARMITAGE III
Zupełnie inne klimaty inna planeta, inni ludzie, inne problemy. Sama komisarz Armitage bardzo da się polubić.

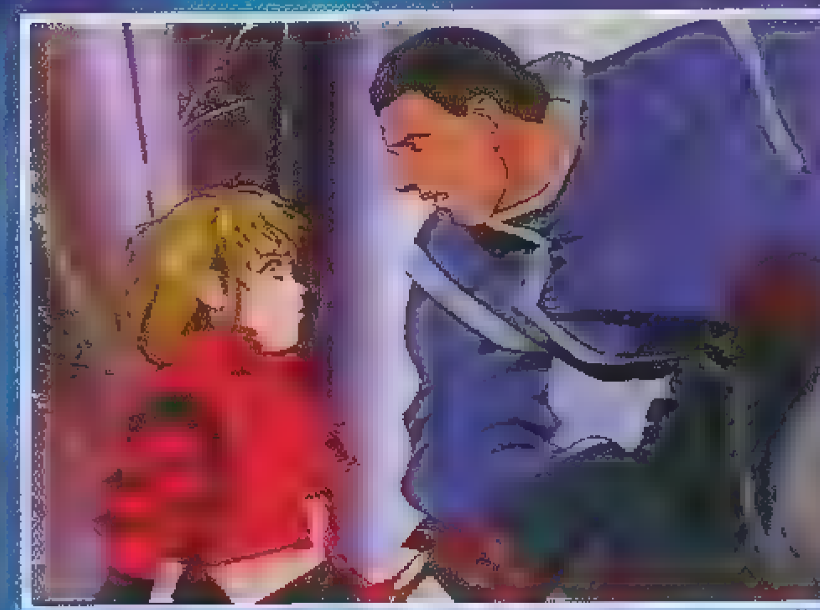


... człowiek gotów się ulitować nad trupem, a to ro... krwawi bo ma wstawki biologiczne. Patrząc na ... innej strony, liść to też żywa tkanka, ale czy ktoś ...eza nad zerwanym, że się biomasa marnuje?



ŚRODKI

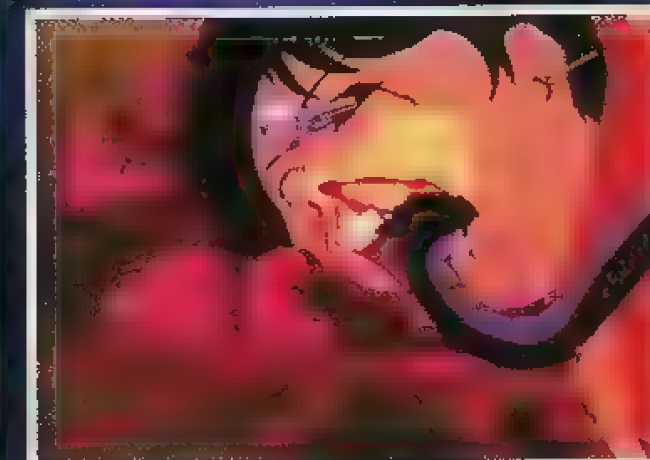
Cyberpunk oferuje wspaniałe możliwości, jeżeli tylko autorzy wykażą się odpowiednią inwencją. Przede wszystkim: dwa światy, gdzie równolegle toczy się akcja. O ile świat ludzi pozostaje mniej więcej ten sam – potężne drapacze chmur, migocące światła rozświetlające pełną smogu noc i ogromne węzły ulic splatające się w najwymyślniejsze kształty, o tyle świat wirtualny pozostaje nie zdefiniowany. Pomimo jednak nieograniczonych możliwości w tej dziedzinie, żaden ze znanych mi filmów anime nie zgłębia na dobre sprawy cyberprzestrzeni (nawet ARMITAGE 3). Jest ona zwykle traktowana po macoszemu i przewija się jedynie w tle, jako źródło pozyskiwania informacji, co zresztą zgodne jest z jej „przeznaczeniem". Ale przydało by się pokazanie tych procesów.



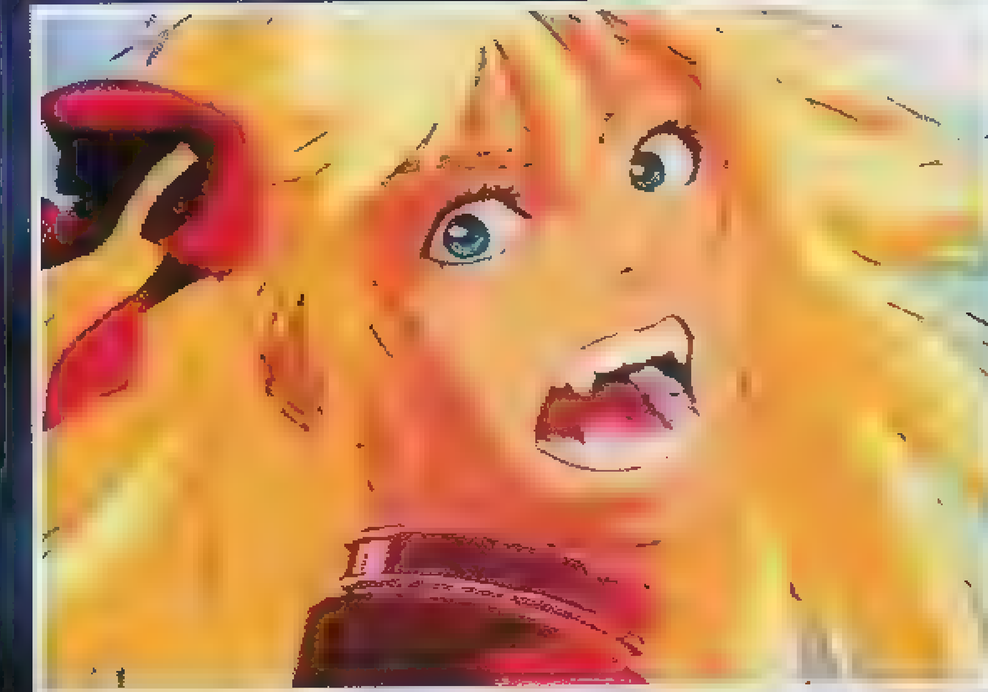
Brak inwencji w sferze wirtualnej zostaje nam jednak wynagrodzony przez setki pomysłów odnośnie świata rzeczywistego. Nawet pomijając wszystkie środki masowej zagłady, pojazdy i hardware, jakim naszpikowani są bohaterowie, wystarczy przyjrzeć się tym cieszącym oko detalom, których w każdym anime jest bez liku. Najzwyklejszy proces wjeżdżania gdzieś windą, otwierania drzwi do domu czy telefonowania przedstawiony jest w sposób fotorealistyczny. Być może wynika to stąd, że Japończycy to technofile i podniecają ich maszyny oraz sposób, w jaki one działają. Ale to bardzo dobrze. Bo w tym, co robią, widać prawdziwy profesjonalizm.

Wspominałem o sprzęcie. Broń, którą posługują się cyberbohaterowie, sprawia, że z pogardą patrzymy na każdą spluwę poniżej działka montowanego na A–10. Kaliber, wielkość i odrzut broni przestały odgrywać jakąkolwiek rolę od momentu, kiedy zaczęło modyfikować układ kostny i mięśniowy, zastępując słabowitą tkankę metalem i pochodnymi węgla. Teraz widok dziecka biegającego po ulicy z Vulcanem nie może już dziwić. To jest możliwe.

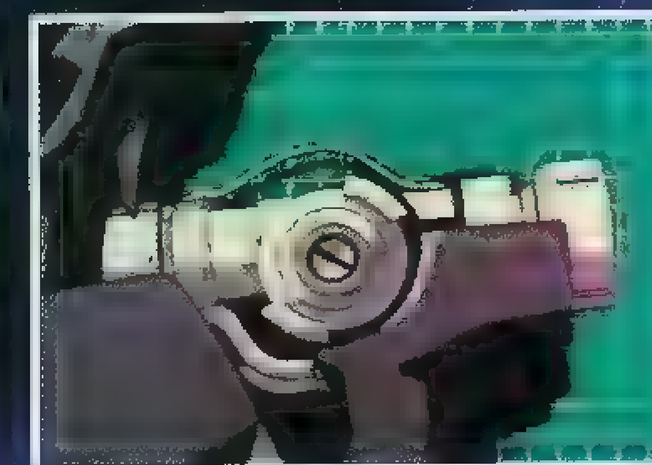
Srodze zawiódłby się Wolverine, wyskakując na ulice miasta przyszłości ze swoimi ostrzami. Pomysł ten został podchwycony przez większość najemników i przestępców XXI wieku. Same ostrza są jednak jedynie podstawowym orężem. W GENO CYBER przekonujemy się, jak daleko mogą sięgać ulepszenia wartości bojowej



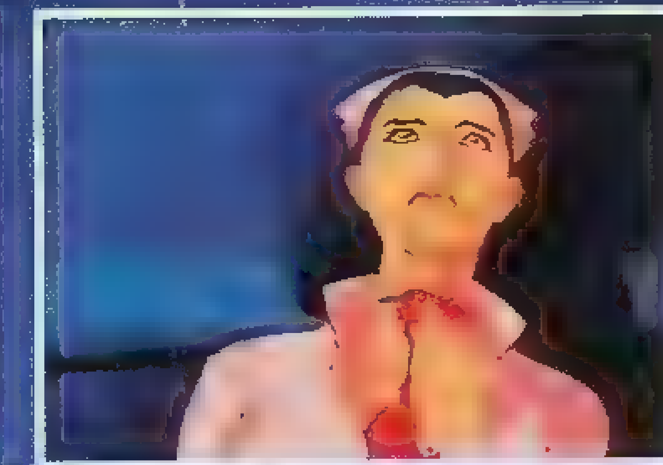
GENO CYBER. Panie kolego, trybik panu z buzi wyleciał.



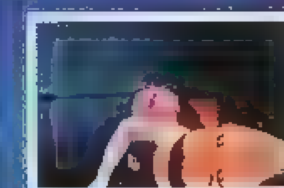
osobnika. Jeden z występujących tam bounty hunterów to dosłownie jedna wielka maszyna do zabijania, której każdy cal ciała stworzony został z myślą o sianiu zniszczenia.



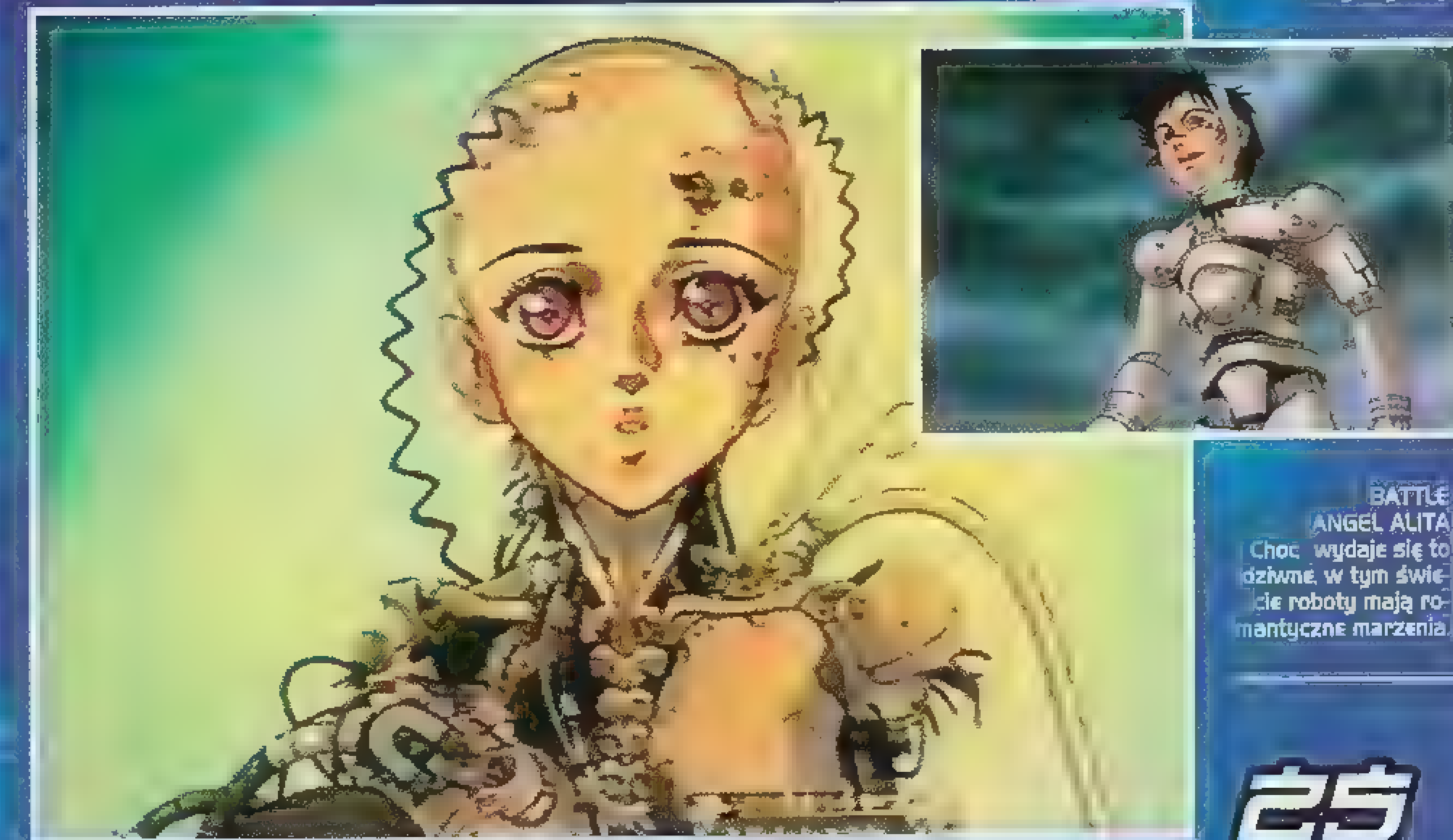
Należy się jednak w tym momencie zastanowić, czy przypadkiem przeładowanie filmu nowinkami technicznymi i ilością sprzętu nie doprowadzi do skarykaturowania przedstawionych w nim wydarzeń. W wypadku filmów fabularnych być może odpowiedź byłaby twierdząca, ale anime rządzą się swoimi prawami i jako takie, nawet pełne najwymyślniejszego hardware'u, pozostają realistyczne. W wytyczonych przez siebie granicach, oczywiście.



Pozostaje jeszcze jeden mocny punkt filmów płynących do nas szerokim strumieniem z Kraju Kwitnącej Wiśni. Nie ma tu bowiem rzeczy, której nie można by było pokazać. Specyfika filmów animowanych polega na tym, że choć nie są one w stanie oddać pełni realizmu pokazywanych zdarzeń (technika rysunku), to mają nieograniczone



Proszę wycieczki, na lewo zwykły staw barkowy używany powszechnie w takich robotach. Po prawej jak widać siostra straciła dla kogoś głowę.



BATTLE ANGEL ALITA
Choć wydaje się to dziwne, w tym świecie roboty mają romantyczne marzenia.



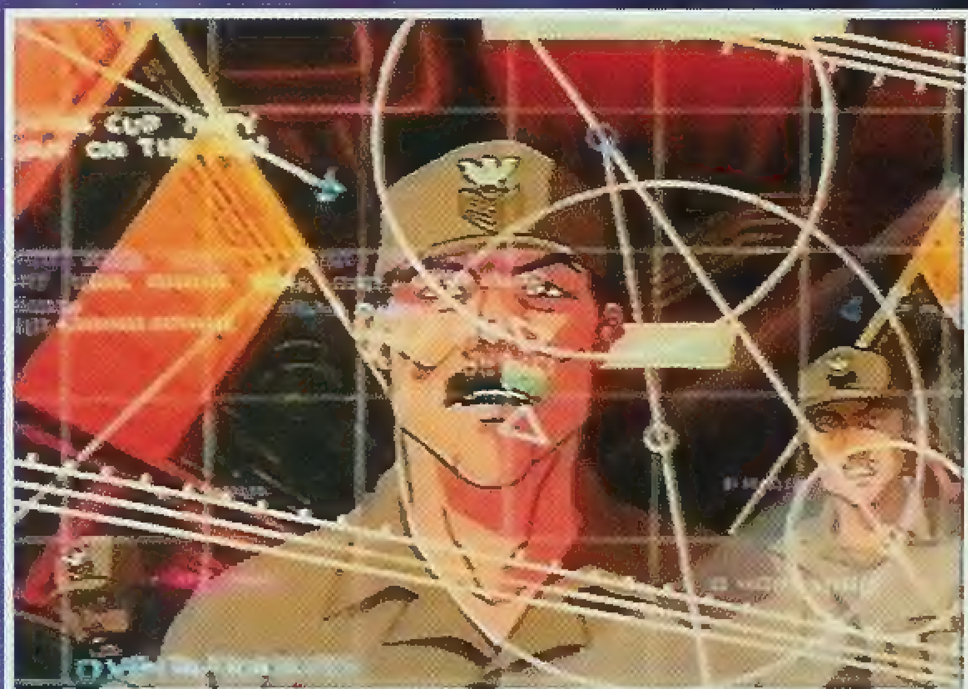




pole do popisu, jeżeli chodzi o realizowanie scen niemożliwych. Monopol filmów animowanych na tym polu jest powoli znoszony przez produkcje w rodzaju PARK JURAJSKI czy OSTATNI SMOK, gdzie animacja komputerowa dogania rzeczywistość (czy też – jak kto woli – wspomaga ją), ale z drugiej strony techniki cyfrowe umożliwiają maksymalne zbliżenie do rzeczywistości scen z filmów anime'owych (vide: GHOST IN THE SHELL – szczególnie scena przygotowywania przez Kusanagi broni przed finałową walką z M23). Chwilowo mamy więc impas – na razie na przekraczanie granicy z obydwu stron mogą sobie pozwolić tylko filmy o bardzo dużym budżecie.

POSTAĆ

No i oczywiście to, czego obok fabuły i sprzętu zabraknąć nie może – bohater. Nie jest najłatwiej utożsamiać się z postaciami, które poznajemy w ARMITAGE III (SS'40), GHOST IN THE SHELL czy BATTLE ANGEL ALITA. Jeszcze w AKIRZE mogliśmy dać porwać się fascynacji subkulturami i polubić bohaterów na tyle, by nawet uznać ich za idoli. Wiadomo – motocykl, skóra, gun. To jest to, co wszyscy lubią. Inaczej ma się jednak sprawa, gdy poznajemy prawdziwych bohaterów cyberpunkowych. Aby sprostać wyzwaniom rzucanym przez futurystycznych wrogów, nie wystarczy już czujny krok i dobra koordynacja oka i dłoni. Jeżeli nie ma się w zanadrzu jakichś naprawdę potężnych mocy psionicznych, pozostaje już tylko ucieczka w biomechaniczne usprawnienia własnego organizmu. Gwałt zadany ludzkiemu ciału przez inżyniera – chirurga nanotechnologicznymi narzędziami nie daje się porównać do wrażeń wyniesionych ze zwykłej sali operacyjnej. Ceną sztucznego zawyżania naturalnej wydolności organizmu jest częściowa utrata człowieczeństwa. Psychiczny ból wrasta w świadomość korzeniami, których nie sposób usunąć. I to właśnie dlatego bohater cyberpunkowego anime często jest zrezygnowany i bez reszty oddany swojej pracy, z determinacją człowieka nie mającego już odwrotu. Jedynym jego przyjacielem może być tylko ktoś mu podobny. A dla takiej osoby trudno mieć specjalną sympatię.

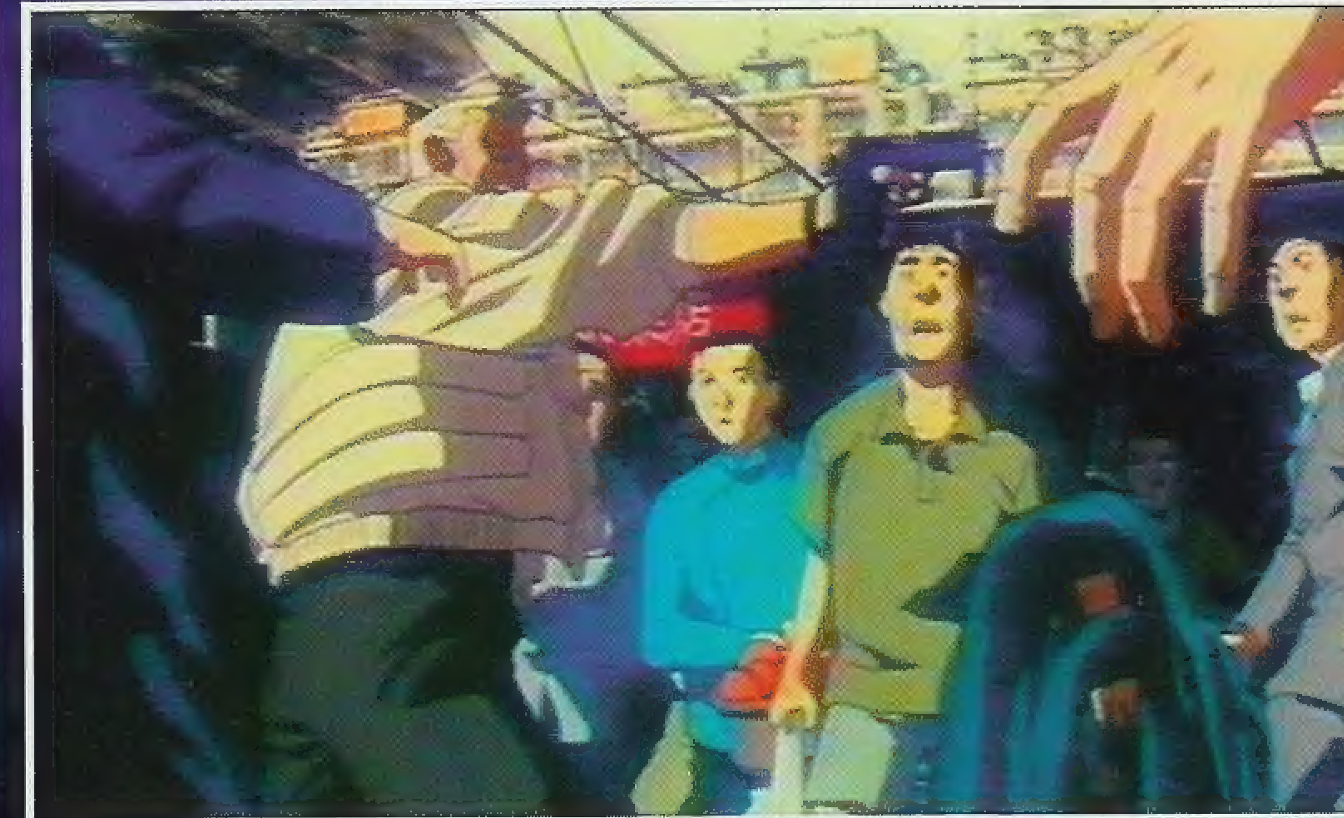


GENO CYBER
W szanującym się cyberpunku każdy detal techniczny musi być perełką – poniżej zwykły zamek drzwiowy.







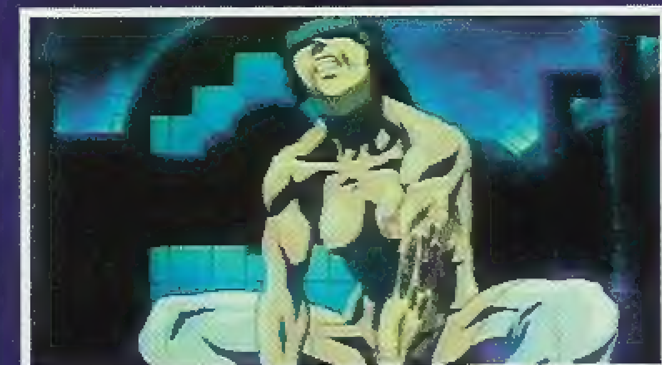


GHOST IN THE SHELL
Świat w którym „cyfrowa myśl" potrafiła wyrwać się spod kontroli i rozpocząć własne świadome życie.

Mechaniczne implanty to kanon absolutnie obowiązkowy. Bez implantów nie ma cyberpunku

ARMITAGE 3 i BATTLE ANGEL ALITA pokazują natomiast inną stronę medalu. Tutaj bohaterami są androidy. Pierwszym odruchem w stosunku do tak „nieludzkiego" stwora może być podziw połączony z odrazą. Jednak w miarę oswajania się z taką postacią, jej inność przestaje być aż tak widoczna, zaś coraz bardziej rzuca się w oczy, że odruchy tego „sztucznego człowieka" są często znacznie bardziej ludzkie niż te, które przejawiają prawdziwi przedstawiciele dumnego gatunku Homo sapiens. I to jest przykre. W rezultacie okazuje się, że do ostatecznych poświęceń, wymagających nierzadko nadstawienia własnego karku, zdolni są tylko owi „nieludzie". A nadstawiają te swoje sztuczne szyje w nadziei na uratowanie życia ludzkiego.

Wiem, że nie jest łatwo przestawić się z bohaterów znanych z fabularnych filmów akcji na postacie, jakie mamy w GHOST IN THE SHELL, CYBER CITY czy GENO CYBER. Wiem, że nie jest łatwo wchłonąć atmosferę, jaką są przesycone. Wiem, że nie jest łatwo zaakceptować takiego obrazu przyszłości naszej planety. Ale też wiem, że naprawdę warto.



▼ AKIRA to kult i nie ma co więcej tego komentować.



txt: Mr.Root

Tenchi Muyo in Love!

Kultowy bohater w kinie



Największa przygoda 1970 roku, która może ocalić świat!

Pierwszy pełnometrażowy film, który powstał na bazie popularnej na całym świecie serii Tenchi Muyo, trafił do kin w Japonii (pomiędzy 20 kwietnia a początkiem lipca) i USA w zeszłym roku, aby krótko potem ukazać się w obu tych krajach na wideo. Po dwóch seriach OAV, 56 odcinkach serii TV, twórcy stwierdzili, że czas najwyższy, aby Tenchi wraz z przyjaciółmi zawitał na srebrny ekran. I chwała im za to, gdyż TENCHI MUYO IN LOVE! jest jednym z najlepszych produkcji anime zeszłego roku.

TENCHI MUYO IN LOVE! wszedł na ekrany kin zaraz po zakończeniu emisji serii TV w japońskich sieciach telewizyjnych. Wcześniej był oczywiście sukces popularnej serii OAV. Aby w pełni docenić i zrozumieć film, należy obejrzeć albo jedną albo drugą. Nieważne zresztą którą, gdyż obie różnią się znacznie. Jednak z racji, że w obu seriach występują te same postacie, można spokojnie zasiąść przed ekranem znając tylko jedną z nich.

Tenchi Muyo to jeden z najbardziej lubianych przez Japończyków bohater ostatnich lat, a film TENCHI MUYO IN LOVE! na pewno jest godną kontynuacją jego dobrej passy. Humor i wartka akcja zostały przeniesione z serii, a każda ze znanych postaci gra ważną rolę. Twórcy scenariusza nie zapomnieli o nikim i dzięki temu nie ma się wrażenia, że kogoś tam brakuje (dla mnie i tak Ryoko rządzi). Postacią, która jednak wywołuje największe wrażenie i wybija się ponad pozostałe, jest Achika – dziewczyna mająca zostać któregoś dnia matką Tenchiego (grana w japońskiej wersji językowej przez znaną i lubianą seyuu Megumi Hayashibarę). Oprócz tego dochodzi jeszcze jeden zasadniczy – to głęboka gra uczuć. Również i tych smutnych, gdyż film nie kończy się typowym hollywoodzkim happy endem.

TENCHI MUYO IN LOVE! to „lektura obowiązkowa" dla każdego fana serii Tenchi Muyo, podobnie jak dla każdego fana anime. Moim zdaniem to japoński produkt eksportowy roku oraz film godny największego uznania.

Pierwszy pełnometrażowy film anime – TENCHI MUYO IN LOVE! posiada stojącą na najwyższym, światowym poziomie oprawę dźwiękową. Kompozytorem muzyki jest nie kto inny jak Christopher Franke – były członek legendarnej grupy Tangerine Dream (również Babilon 5, Risky Business i Universal Soldier), który skomponował muzykę, następnie nagrał ścieżkę dźwiękową wraz z orkiestrą w Niemczech, a następnie przesłał nagranie poprzez Internet do swojego studia w Los Angeles. Christopher Franke był również twórcą efektów dźwiękowych wykorzystanych w filmie (dających niesamowite wrażenia słuchowe na domowym sprzęcie wyposażonym w system Dolby® Surround lub w kinach z cyfrowym systemem THX®) oraz kompozytorem końcowej piosenki „Alchemy of Love" śpiewanej przez Ninę Hagen i Ricka Jude.



txt: Zilla

Godzilla
King of the Monsters

Japończycy to naród, który lubuje się we wszelkiego rodzaju dziwactwach. Co chwilę wymyślają i wdrażają nowe technologie, w wyniku czego na rynek wchodzą np. wciąż nowe konsole do gier video. Dziś jednak powiemy o nieco innym powszechnym w kulturze japońskiej zjawisku, mianowicie o wielkich potworach. Najbardziej znanym monstrum jest niewątpliwe Godzilla (jap. Gojira). Co wiemy o tej gigantycznej bestii? Wiemy, że na pewnej małej wyspie na atolu Bikini w 1943 roku pojawił się żywy dinozaur rasy Godzillosaurus, którego komórki w wyniku przeprowadzanych niedaleko wyspy prób z bronią jądrową zmutowały się, stwarzając gigantyczną i wielce potężną bestię. Potwór po raz pierwszy przeszedł przez morze i nawiedził Japonię w 1956 roku – wtedy to Japończycy nadali mu imię Godzilla. Śmierć i destrukcja towarzyszyły mu na każdym kroku, aż pewien naukowiec znalazł sposób komunikowania się z bestią, dzięki czemu wspólnie ustalili, na jakich zasadach mają przebiegać dalsze kontakty Godzilli z Krajem Kwitnącej Wiśni. Przez następne trzydzieści lat Godzilla odwiedził go aż 15 razy pomagając japońskiemu narodowi pozbyć się nękających go niemal co rok potworów. W trzydzieści lat po swojej pierwszej wizycie, Godzilli coś się poprzestawiało pod czaszką i znowu zaczął demolować, palić i niszczyć wszystko, co napotkał swej drodze. Jedyne, co Japończycy mogli zrobić, to próbować przeciwstawić się terroryzującemu wszystkich potworowi – konstruowali machiny bojowe i cyborgi zdolne nawiązać walkę z radioaktywną bestią. Kilka razy udało im się też zwrócić uwagę Godzilli na atakujące (jak zwykle) Japonię potwory, dzięki czemu obyło się bez poważniejszych strat podczas kolejnego rajdu giganta. Wreszcie w 1996 roku Godzilla został zabity przez mutanta wyhodowanego na bazie radioaktywnych pierwiastków o imieniu Destroyer. Na tym jednak nie koniec, ponieważ ciągle żyje wykluty z jaja w 1967 roku syn Godzilli, który już niedługo zadebiutuje we własnym filmie.


To zdjęcie w 1954 roku wstrząsnęło światem

22 filmy na przestrzeni ponad 40 lat to ogromny dorobek artystyczny Godzilli. Liczba ta pozwala docenić ogrom zjawiska, jakim dla Japończyków jest Godzilla. Gumowy potwór ma swoich fanów na terenie całego świata, nawet w Polsce w latach siedemdziesiątych Godzilla gościł na ekranach kin. Obecnie kilka filmów z Godzillą w roli głównej trafiło do sklepów i wypożyczalni – doskonała okazja dla wszystkich miłośników japońskiej kultury na zapoznanie się z tym fenomenem.

Obecnie trwają prace nad amerykańską wersją Godzilli – na stanowisko reżysera został zatrudniony znany m.in. z filmów „Gwiezdne Wrota" i „Dzień Niepodległości" – Roland Emmerich. Duży budżet filmu (100 milionów dolarów) oraz znana z uwielbienia do efektów specjalnych spółka autorska Devlin/Emmerich na pewno sprawi, że amerykańska wersja Godzilli będzie bardzo widowiskowa. Pozostaje jednak pytanie, czy uda się im odtworzyć specyficzny klimat japońskiego kina potworów?





Wkrótce się o tym przekonamy, na razie zapraszamy do zapoznania się jednym z najbardziej znanych wytworów japońskiej kultury – olbrzymymi, gumowymi potworami.

FILMOGRAFIA:

GODZILLA, KING OF THE MONSTERS	(1954)
COUNTERATTACK OF GODZILLA	(1955)
KING KONG vs GODZILLA	(1962)
MOTHRA vs GODZILLA	(1964)
GHIRDAH THREE HEADED MONSTER	(1964)
GODZILLA vs MONSTER ZERO	(1965)
GODZIllA vs SEA MONSTER	(1966)
SON OF GODZILLA	(1967)
DESTROY ALL MONSTERS	(1968)
GODZILLA'S REVENGE	(1969)
GODZILLA vs HEDORAH	(1971)
GODZILLA vs GIGAN	(1972)
GODZILLA vs MEGALON	(1973)
GODZILLA vs MECHAGODZILLA	(1974)
COUNTERATTACK OF MECHAGODZILLA	(1975)
GODZILLA	(1984)
GODZILLA vs BIOLLANTE	(1989)
GODZILLA vs KING GHIDORAH	(1991)
GODZILLA vs MOTHRA	(1992)
GODZILLA vc MECHAGODZILLA 2	(1994)
GODZILLA vs SPACE GODZILLA	(1994)
GODZILLA vs DESTROYER	(1995)

Godzilla vs Król Ghidorah



Pewnego dnia nad Tokio pojawia się olbrzymi pojazd kosmiczny – wehikuł czasu z XXIII wieku. Przybyli z przyszłości ludzie wraz z wybranymi naukowcami przenoszą się w czasie do roku 1943 i teleportują Godzillosaurusa, zanim jeszcze stanie się Godzillą, na dno oceanu. Umyślnie jednak pozostawiają na atolu Bikini trzy niewielkie zwierzątka domowe pochodzące z ich epoki. Podczas testów nuklearnych przeprowadzanych w okolicy wyspy, zwierzątka ulegają mutacji – powstaje trzygłowy, latający potwór Król Ghidorah, który już w obecnych czasach atakuje Japonię. Szaleniec postanawia obudzić śpiącego od lat Godzillosaurusa – wysyła w tym celu atomową łódź podwodną, która eksploduje w pobliżu Godzillosaurusa napromieniowując go i zmieniając tym samym w Godzillę. Ogromna bestia wynurza się z dna oceanu, tam zaś czeka już sterowany przez ludzi z przyszłości Król Ghidorah... rozpoczyna się walka o przetrwanie.

GODZILLA KONTRA KRÓL GHIDORAH jest już 18-tym filmem o olbrzymim zmutowanym dinozaurze. Godzilla jak zwykle szaleje demolując wszystko, co podejdzie jej pod łapę, zaś renegaci z przyszłości okazują zadziwiającą przebiegłość pragnąc zawładnąć Japonią poprzez stworzenie własnego, sterowanego z centrum dowodzenia, potwora. Król Ghidorah jest jednym z najlepszych potworów, jakie stawały do walki z Godzillą – bardzo fajnie wyglądają promienie, którymi atakuje z trzech paszczy jednocześnie. Czasem akcja niemiłosiernie się wlecze, rekompensują to jednak dobre sceny walk potworów pod koniec filmu oraz sam Król Ghidorah i jego późniejsze wcielenie – MechaKról Ghidorah przerobiony w przyszłości na cyborga i ponownie cofnięty do XX wieku w celu walki z Godzillą.

Reżyseria:
Kazuki Omori
Produkcja:
1991
Czas trwania:
103 minuty

■ .... **Potwory**





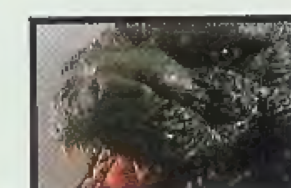


Godzilla vs MechaGodzilla 2



W 1992 roku naukowcy z Kraju Kwitnącej Wiśni skonstruowali robota – supermaszynę przeznaczoną tylko i wyłącznie do walki z Godzillą, potworem zagrażającym Ziemi. Podczas budowy MechaGodzilli wykorzystano elementy i technologie pochodzące z wydobytego z dna morza, przybyłego z przyszłości robota, zwanego MechaKrólem Ghidorah. W tym samym czasie archeolodzy prowadzący poszukiwania na jednej z wysp Morza Beringa odkryli jajo liczące ponad 65 milionów lat. Jajo zostało przetransportowane do Japonii w celu dalszych badań i testów, niespodziewanie jednak wykluł się z niego maleńki Godzillosaurus – syn Godzilli. Obudzony Godzilla wyrusza na poszukiwanie swojego dziecka, jak zwykle niszcząc po drodze wszystko, co tylko nadaje się do rozwałki. Na jego drodze staje MechaGodzilla i dochodzi do bezwzględnej konfrontacji olbrzymich potworów. Wkrótce też pojawia się Rodan – zmutowany radioaktywnym promieniowaniem gigantyczny pterodaktyl. GODZILLA KONTRA MECHAGODZILLA 2 to już 20-sta część serii. Duża część filmu zajmują badania i testy przeprowadzane przez naukowców na maleńkim Godzillosaurusie. Naukowcy udowadniają, że Godzilla przed mutacją nie był agresywny – udaje im się też wykryć słaby punkt olbrzymiego potwora.

Na filmie zobaczymy trzy walki: Godzilla vs. Rodan oraz dwukrotnie Godzilla vs. MechaGodzilla. Akcja toczy się nieco szybciej niż w przypadku GODZILLA KONTRA KRÓL GHIDORAH, zaś pojedynki bestii trwają nieco dłużej. Niestety, MechaGodzilla nie wygląda tak fajnie jak Król Ghidorah.



Reżyseria:
Takaro Okawara
Produkcja:
1994
Czas trwania:
III minut

■ .... **Potwory**









txt: Gul-Ash

Witajcie, drodzy czytelnicy! Czy wiecie, że światy kultury obrazkowej i gier video są nierozerwalnie ze sobą połączone? Bardzo często zdarza się, że na podstawie komiksów i filmów animowanych powstają gry, czego przykładem mogą być prezentowane dziś SAILOR MOON SUPER S i MACROSS DIGITAL MISSION VF–X. Czasem jest zupełnie odwrotnie – na fali popularności gry produkuje się związane z nią gadgety, w tym także komiksy i anime (za przykład niech służą serie STREET FIGHTER lub SAMURAI SHODOWN). Kącik gier video w ANIMEGAIDO będzie poświęcony tylko i wyłącznie produktom ocierającym się o kulturę obrazkowo–animowo–mangową. Co miesiąc zapoznamy was też z ciekawym tematem bądź przedstawimy jakąś firmę. Zapraszamy do lektury naszego mini–działu!

CAPCOM™

Japoński koncern CAPCOM jest jedną z największych, a także najbardziej znanych firm zajmujących się tworzeniem gier video. Produkty z niebiesko–żółtym logiem można spotkać niemal na każdym kroku – oprócz automatów stojących w salonach gier dostępne też są ich wersje na prawie każdą domową platformę, poczynając od komputerów PC i Amiga, a kończąc na konsolach Saturn i PlayStation. Firma ma swoje oddziały w Japonii, USA i w Europie. Jak na japońską firmę przystało, niemal wszystkie wyprodukowane przez CAPCOM gry opierają się w dużej mierze na doskonałej mangowej grafice. Firma kontynuuje swoje tradycje i bez przerwy wprowadza na rynek nowe produkty, jednocześnie podnosząc poziom w każdej kolejnej grze. Z uwagi na fakt, że gry firmy CAPCOM bez problemu można kupić na terenie całej Europy oraz ze względu na ich ścisły związek z kulturą obrazkową, często będą gościć na łamach naszego miesięcznika.

Sailor Moon Super S™





Szaleństwo na punkcie serii TV CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA dotarło także na rynek gier video w postaci kilku produktów z występującymi w głównych rolach Czarodziejkami. Najnowszą grą zrobioną na podstawie cyklu jest wydany przez koncern BANDAI na konsolę PlayStation SAILOR MOON SUPER. Grę rozpoczyna długi film, w którym pochodzące z serialu sekwencje przeplatane są przygotowanymi na komputerach animacjami. W SAILOR MOON SUPER wszystkie Czarodziejki spotykają się, aby na drodze pojedynków wyłonić spośród siebie najpotężniejszą. Oczywiście ich walki między sobą należy traktować z przymrużeniem oka, przecież tak naprawdę stanowią jeden zespół.

Spośród wszystkich obecnych Czarodziejek gracz może wybrać postać, którą będzie lansował – dalej akcja toczy się już nieprzerwanie aż do końca. Dzięki zawartym w grze opcjom można ustawić liczbę rund oraz czas, w jakim pojedynek musi się rozstrzygnąć. Oprócz podstawowych zestawów kopnięć i uderzeń każda z czarodziejek za pomocą specjalnej sekwencji ruchów może wykonać kilka ze swoich doskonale znanych z serii TV ataków! Aby zachować jak największy realizm, wszystkim atakom towarzyszą przeniesione bezpośrednio z filmu zdania wykrzykiwane przez bohaterki. Z pewnością sporym plusem jest też obecność oryginalnej muzyki przygrywającej w tle podczas kolejnych walk. Choć SMS nie jest szczytem dzisiejszych osiągnięć technicznych, to jednak gra jest bardzo przyjemna i swoim wykonaniem nawiązuje do tradycji utrzymanych w tej konwencji produktów. SAILOR MOON SUPER ma duże szanse spodobać się wszystkim fanom i fankom serii. A oto pełna lista występujących w grze postaci: Czarodziejka z Księżyca, Czarodziejka z Merkurego, Czarodziejka z Wenus, Czarodziejka z Marsa, Czarodziejka z Jowisza, Czarodziejka z Urana, Czarodziejka z Neptuna, Czarodziejka z Plutona oraz mała Chibi-Usa.

PRODUCENT: Bandai
PLATFORMA: PlayStation

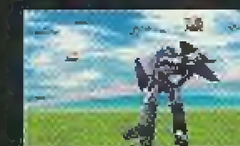








Macross Digital Mission VF-X







Seria MACROSS od lat cieszy się ogromnym zainteresowaniem wśród fanów, nic dziwnego więc, że posiadający wszelkie prawa do tego tytułu koncern BANDAI zdecydował się wydać grę video. MACROSS DIGITAL MISSION VF–X pozwala graczowi zasiąść za sterami jednej z maszyn federacji, która toczy wojnę ze złą cywilizacją Zentradi. Składająca się z dwunastu rozdziałów misja gracza polega na wyrwaniu z rąk nieprzyjaciela pięciu idolek z zespołu „Milky Dolls", które dzięki swoim przejmującym głosom współpracują przy tworzeniu systemów ziemskiej obrony. Kolejne misje przeplatane są w pełni udźwiękowionymi przerywnikami filmowymi, rysowanymi specjalnie dla potrzeb gry przez japońskich animatorów. Szkoda, że jest ich niewiele i są bardzo statyczne w porównaniu do akcji przedstawionej w filmach. Przez cały czas gracz ma bezpośrednią kontrolę nad sterowaną maszyną, dostępnych jest kilka widoków na sytuację (np. z kabiny pojazdu i z zewnątrz). Myśliwce Veritech zostały skonstruowane w szczególny sposób – w dowolnej chwili pilot może za pomocą specjalnego przycisku rozkazać maszynie rozpoczęcie transformacji w jeden z trzech dostępnych wariantów konstrukcyjnych. Standardowo, Veritech przybiera postać małego, lecz szybkiego i zwinnego odrzutowca, kolejną formą jest powolny, potężny i ogromny robot bojowy. Trzecim wariantem jest konstrukcja pośrednia, będąca wypośrodkowaniem wszystkich cech.

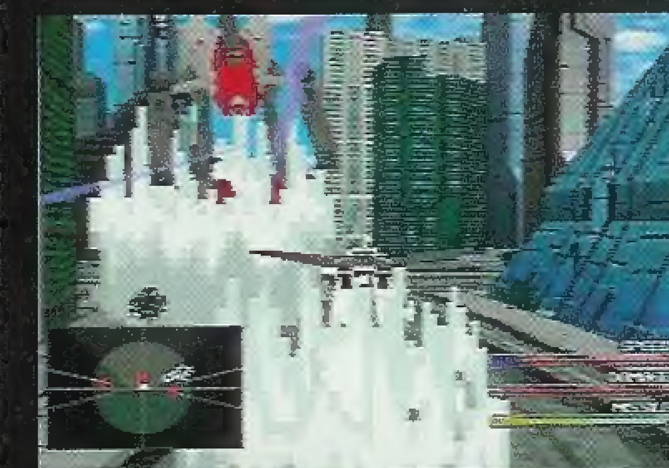


Zabawa polega w dużej mierze na podniebnych starciach z myśliwcami Zentradi oraz na ofensywnych atakach na ich bazy rozlokowane na różnych planetach. Gracza wyposażono w nieograniczoną ilość amunicji i musi się martwić jedynie o systemy obronne pojazdu, stopniowo nadszarpywane przez nadlatujące rakiety przeciwnika.

MACROSS DIGITAL MISSION VF–X jest prostą i niezobowiązującą strzelaniną, w której zawarto dwie istotne cechy: bezpośrednią wymianę ognia z przeciwnikiem, a po zwycięskim powrocie do bazy – piękne dziewczyny. Czego może chcieć więcej prawdziwy mężczyzna?

PRODUCENT: Bandai
PLATFORMA: PlayStation









Mega Man

Mega Man – niepozorna postać, która zawojowała japoński rynek gier video. Poprzednie części tej na pierwszy rzut oka prostej, wręcz prymitywnej platformówki sprzedano na całym świecie w zawrotnym nakładzie ponad 8 milionów egzemplarzy! Na podstawie gry powstał film animowany w odcinkach, zaś na półki sklepów właśnie wchodzi ósma część sagi o niezłomnym zbawcy ludzkości. Czysta manga w pierwotnej postaci – dla młodszych.

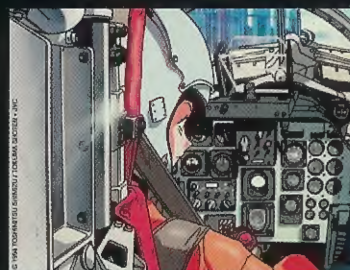




**Spójrz w niebo.
Czy widzisz te białe
smugi odrzutowców?**

**A czy uwierzysz, że za
sterami tych supernowo-
czesnych i groźnych myśliw-
ców siedzą dziewczyny?
Tak, 801 T.T.S. (Tactical
Training Squadron) Airbats to
żeński oddział - panny młode,
gibkie i równie porywające,
jak ich lśniące w słońcu maszyny.
Wszytkie służą w elitarnej jednostce,
wszystkie są śliczne i wszystkie ko-
chają tego samego faceta.
W powietrzu robi się niebezpiecznie...**



**Oderwij się od ziemi i zo-
bacz AIRBATS, bo AIRBATS
to przygoda, humor, miłość
i intrygi. To szybkie samolo-
ty wśród chmur i piękne
dziewczyny w obcisłych
kombinezonach.**





801 T.T.S. AIRBATS

DOSTĘPNE 3 CZĘŚCI - 59.90 ZA SZTUKĘ

ORYGINALNE ANGIELSKIE KASETY W WERSJI SUBTITLOWANEJ



漫画星
planet manga
JAPOŃSKI KOMIKS i FILM